7/99

GameStar

Die ganze Welt der PC-Spiele

SFr 8,90 S 72.- Lit 13.000

GameStar

2 CDs + exklusives Video-Special

8,90 DM

C&C 3

Bonus-CD Bonus

Demos: MS Baseball 2000, Ultim... Ball, Shattered Light, Russian Roul... Videos: GameStar-TV: Raumschiff G... Star, Age of Empires 2, Abomi-...

Dungeon Keeper 2

Offizieller Vorabtest
PLUS Exklusiv-Video

Wir spielten 15 Levels von Bullfrogs Echtzeit-Hatz
Prädikat: Noch fieser und besser als Teil 1

Star Wars

Weltpremiere: Episode 1 in den US-Kinos
Testpremiere: Star Wars Racer, Phantom Menace

3D-Highspeed

So schnell sind TNT2, G400
und Savage 4 wirklich

GameStar 7/99

Exklusives Top-Video

C&C 3

E3-Video-Report
Die neuen Spiele-Hits aus USA

Dungeon Keeper 2
Exklusiv-Video zum Echtzeit-Knaller

Jagged Alliance 2
Exklusives Cheat-Tool

Action-Demos: Descent 3 (neu), Evil Core, Gromada, Space Bunnies Must Die, Starshot, Storm, Xtom 3D **Strategie:** Shadow Company, Railroad Tycoon 2 Addon **Sport:** Official Formula 1 Racing, Triple Play 2000, MS Baseball 2000 (Bonus-CD), Ultimate 8 Ball (Bonus-CD) **Simulation:** Apache Havoc **Adventure:** Venice Under Glass, Shattered Light (Bonus-CD), Russian Roulette 2 (Bonus-CD) **Plus:** T-Online Zugangssoftware

E3-Report

Heft: Die 50 besten Spiele, Designer-Prognosen

CD: Extralanges Video-Special mit 16 Top-Spielen

Exklusiv-Video
C&C 3

Top-Demos
Descent 3 (neu)
Shadow Company
Railroad Tycoon 2 Addon

Cheatprogramm
Jagged Alliance 2

Exklusive Levels
Die Siedler 3 + 15 Demos, 29 Patches, 33 Treiber ...

9 Video-Specials:

Command & Conquer 3
Heiße Echtzeit-Kämpfe, phantastische Zwischenszenen: Erleben Sie die neueste Version von Tiberian Sun

E3-Video-Report
Sehen Sie u.a. Diablo 2, Quake 3, Star Trek Voyager, Indy 5, Nox

Dungeon Keeper 2
Exklusives Special: #1 Das Spiel • #2 So entsteht ein Dungeon

Plus: Age of Empires 2 • Abomination • Die Völker • Midtown Madness • GameStar TV



Tests: MechWarrior 3, Die Völker, Midtown Madness ★ **Tips:** Jagged 2, Call to Power, X-Wing Alliance

GameStart!

Diesen Monat hatten wir es schwer, uns für ein Titelbild zu entscheiden: Sollte es der exklusive Vorabtest von **Dungeon Keeper 2** sein, oder doch lieber die Supermesse **E3**? Oder das Spiel mit der höchsten Testwertung, **MechWarrior 3**? Dann kamen auch noch die neuen **Star Wars**-Spiele, die uns teils positiv, teils negativ überraschten – mehr dazu im Testteil. Wir haben uns schließlich für **Dungeon Keeper 2** entschieden: Zum einen hat uns die von Bullfrog extra vorbeigebrachte Dungeon-Hatz einen Heidenspaß gemacht. Zum anderen sieht der höllenrote Horny einfach zu cool aus.

Besonders stolz sind wir diesmal auf unsere CDs. Sie enthalten das brandaktuelle, fast elfminütige Video zur **E3**-Messe. Damit können Sie uns quasi an den Ständen über die Schulter schauen. In den Schatten gestellt wird das Messe-Video freilich von unserem exklusiven Special zu **Command&Conquer 3** – erstmals können wir Ihnen sowohl echte Spielszenen als auch die animierte Strategie-Karte und andere Details zeigen.

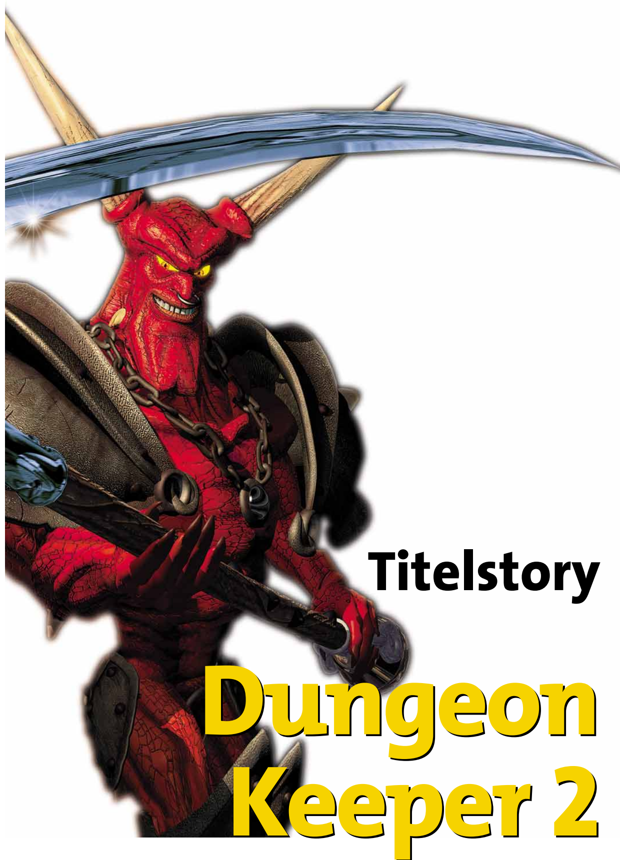
Alle Abonennten haben mit dem aktuellen Heft die GameStar-Special-CD erhalten. Darauf befinden sich eine extralange Preview zum Mega-Rollenspiel **Ultima 9** und das ungekürzte Interview mit Designerlegende **Richard Garriott**. Beide Videos sind rund eine halbe Stunde lang, in handliche Einzelszenen unterteilt und sowohl im O-Ton als auch synchronisiert zu genießen. Zu guter Letzt birgt die CD eine Spezialfassung von **Akte G**. Übrigens: Wer erst jetzt beschließt, Abonnent zu werden, bekommt die CD ebenfalls.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,

Ihr GameStar-Team



7/99



Titelstory
Dungeon Keeper 2

72 Extra für GameStar kam Bullfrog nach München, im Gepäck die nahezu fertige Version von Dungeon Keeper 2. Wir bringen den großen Vorabtest zum Strategie-Knüller – alles über das edle Spiel im Reich des Bösen erfahren Sie ab Seite 72.



Aktuell

Gerüchte, Szene
Lara Croft geht 8
Kirmes Commander 9

Spiele-News
Star Trek: Armada 10
Siedler 3 Addon 11
Delta Force 2 11

Technik-News
3D-Brille von Asus 14
TNT = Voodoo? 15

Kolumnen
Star Wars intern 8
Geschmacklos 10

Reports
Star Wars Episode 1: Der Film 16
Aufbaumeister 66
Dschungel-Krieger 68

Previews
Command & Conquer 3 18
Star Trek: Voyager 44
Quake 3 Arena 45
Aqua 46
Enforce 48
Need for Speed 4 50
Prince of Persia 3D 52
Panzer General 4 54
Airfix Dogfighters 56
Third World 58
Abomination 60
Maximum Overkill 62
Termin-Update 64

Aktuell

Messe-Report
E3-Messebericht 24
E3-Action-Hits 28
E3-Strategie-Hits 30
E3-Sport-Hits 32
E3-Simulations-Hits 34
E3-Adventure-Hits 36
Profi-Prognosen 38

Tests

GameStar-Team 82
So werten wir 83

Titelstory: Dungeon Keeper 2
Großer Vorabtest 72
Durch Monsteraugen 78

Action
Action-Hitliste 85
Star Wars Episode 1: Racer 86
Army Men 2 88
Wild Metal Country 89

Strategie
Strategie-Hitliste 91
Die Völker 92
Birth of the Federation 94
Fleet Command 96
Street Wars 98
Land der Hoffnung 99
Airline Tycoon First Class 100

Sport
Sport-Hitliste 103
Midtown Madness 104
Official Formula 1 Racing 106
Nice 2 Tune-up 109

Simulationen
Simulations-Hitliste 111
MechWarrior 3 112
MechWarrior 3 Technik-Check 116

Adventures
Adventure-Hitliste 119
Star Wars Episode 1: The Phantom Menace 120
Ultima Online Tagebuch 124

Tests

Budget
Budget-Hitliste 127
Adventure Hall of Fame 128
Unreal 130
Might&Magic Sixpack 130
Aktuelle Budget-Spiele 132

Kurztests
Rubik's Cube 133
Topwords 133
Final Demand 133
Thrust, Twist + Turn 133

Tips&Tricks

Tips-Inhalt 143
Tips-Index 144

Cheats & Kurztips
Alpha Centauri • Anno 1602 145
Army Men 2 • Caesar 3 145
Commandos Addon 145
Expendable 146
GTA London 1969 146
Heroes of Might & Magic 3 146
Imperialismus 2 146
Jagged Alliance 2 147
Kurt • Lands of Lore 3 147
Moto Racer 2 • Nice 2 148
Pizza Syndicate • Recoil 148
Rollercoaster Tycoon 148
Siedler 3 148
Sim City 3000 149
Sports Car GT 149
StarCraft • TOCA 2 149
Wargasm 149
Warhammer Chaos Gate 149
Warzone 2100 150
Worms Armageddon 150
X-Wing Alliance 150

Lösungen & Taktiken
X-Wing Alliance 151
Warzone 2100 159
Jagged Alliance 2 167
Call to Power 173

Hardware

Schwerpunkt: 3D-Karten
3D-Highspeed-Chips 182
Chip-Übersicht 184
Matrox Millennium 6400 186
Karten-Einzeltests 187

Einzeltests
Elsa Revelator 3D 195
VM Pro 450 196
Asus P2B-F 196
Memorex TS-1000 196

Technik
Digitalkameras 190
DirectX 7.0 194
TECH*telmechtel* 197

Einkaufsführer Hardware 200

Rubriken

Editorial 5
CD-Inlays 131
CD-Inhalt 135
CD-Beschreibung 136
GameStars: Larry Holland 141
Verlosung 178
Mitmachkarten 179
Impressum 199
Inserenten-Verzeichnis 202
Leserbriefe 209
Die Vorletzte 211
Vorschau 212

Star Wars: Episode 1



16 Der Film: Wir verraten die Story des neuen Star Wars-Streifens (in Spiegelschrift).

86 Das Action-Rennspiel: Von der Leinwand zum Test – in Racer flitzen Sie mit den Film-Pods.

120 Das Action-Adventure: Wir haben schon jetzt The Phantom Menace ausführlich getestet.

E3-Messereport



24 Die aktuellsten Infos, heißesten Neuheiten und wichtigsten Trends von der weltweit größten Spielemesse E3.

MechWarrior 3



112 Fesselnde Kämpfe, leichte Bedienung und dichte Atmosphäre machen MechWarrior 3 zur Referenz.



Exklusiv-Videos: C&C 3, E3-Messespecial
Plus weitere Videos: Dungeon Keeper 2, Age of Empires 2, Die Völker, Raumschiff GameStar ...
Exklusives Cheat-Tool: Jagged Alliance 2
Demos: Descent 3 (neu), Shadow Company ...
Patches: Alpha Centauri 3.0 (deutsch), Nice 2 ...

ausführlicher CD-ROM-Inhalt 135

Gerüchte, Szene

Star Wars intern

Von den Klängen des Star-Wars-Soundtracks eingelullt, entschlummerte ich unlängst auf meiner getreuen Tastatur. Im Traum sprach GEORGE zu mir und flüsterte mir die weiteren Pläne für LucasArts' geheime Episode-1-Spiele zu.

Episode 1: SimSith 4000. Verhindern Sie durch Strategie und Diplomatie, daß die ehrbare Jedi-Berufsgenossenschaft versifft.

Episode 1: Toy Tycoon. Wirtschaftssimulation, bei der Sie durch den Verkauf lizenzierter Spielzeuge Milliarden scheffeln.

Episode 1: Halt's Maul. Eine Kampfsimulation mit Doppel-Laserschwert als Extra.

Episode 1: Lucas' Gate. Rollenspiel mit ungewöhnlichen Berufsklassen wie Lizenzgewährer, Geldzähler, Geldstapler, Medienkontrolleur, viele Anwälte und Alleinherrscher.

Vielleicht steckt ein Körnchen Wahrheit in diesen interstellaren Visionen; vielleicht sollte ich lediglich damit aufhören, kurz vor dem Einschlafen eine Knoblauchpizza zu verdrücken. In diesem Sinne: Gute Macht!

Heinrich Lenhardt
US-Korrespondent

Lara geht

Jungs, ihr könnt die Poster abhängen! Nell McAndrew, die offizielle Echtwelt-Darstellerin von Lara Croft aus **Tomb Raider**, sucht sich neue Aufgaben. McAndrew: »Es war toll, als Lara durch die Welt zu reisen, aber jetzt hänge ich die Uzi an den Nagel.« Wie sie mitteilte, erfolgte die Trennung von Eidos in gegenseitigem Einvernehmen. McAndrew hatte die scharfschießende Computerspieleheldin gut eineinhalb Jahre lang verkörpert und war unter anderem auf dem Cover des »Stern« zu bewundern. Wer Fräulein Croft künftig spielen wird, erfahren Sie in unserem E3-Messebericht und -Video. Derzeit kursieren übrigens Gerüchte, Nell McAndrew wolle sich demnächst für ein Herrenmagazin ausziehen...



Nell McAndrew: »Ich hänge die Uzi an den Nagel.«

Black & White

Gut oder böse – dafür sollen Sie sich schon vor dem Kauf von Peter Molyneux' mit Spannung erwartetem Aufbauspiel **Black & White** entscheiden. Das Programm wird in zwei unterschiedlichen Schachteln ausgeliefert, die weiße kostet zehn Mark mehr als die schwarze. Diese zehn Mark werden für wohltätige Zwecke gestiftet. »Damit muß sich der Spieler schon zwischen Gut und Böse entscheiden, bevor er wirklich loslegt«, erklärt Molyneux den Einfall. Die Aktion soll auf jeden Fall in den USA stattfinden – ob die deutsche Fangemeinde ebenfalls die Wahl haben wird, ist noch offen.

Quake 3 Arena

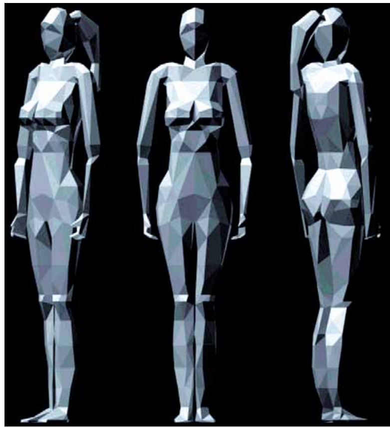
Wer ist die Schönste im ganzen Land? Id Software veranstaltet für **Quake 3 Arena** einen Model-Wettbewerb – allerdings nicht mit echten Damen, sondern mit Drahtgitter-Modellen. Im »Low Poly Love Doll«-Wettbewerb können Sie aus 62 Wireframe-Schönheiten Ihre ganz persönliche Favoritin wählen. Die drei Siegerinnen werden anschließend von

News-Ticker

★★★ **Ultima Online:** Das Online-Rollenspiel feiert angeblich in rund zwei Monaten offiziell in Deutschland Premiere. Die Sprache bleibt englisch, aber es wird ein deutsches Supportteam geben. Unklar ist, ob weiter nur mit Kreditkarte oder auch per Bankeinzug gezahlt werden kann. ★★★ **Donald Duck:** Ubi Soft hat sich die Spielerechte an dem Disney-Enterich gesichert und programmiert ein 3D-Jump-and-run mit ihm. ★★★ **Blue Byte:** Die Mülheimer Spieleschmiede tritt weltweit als Publisher von Dragons Lair 3D auf; entwickelt wird das 3D-Action-Adventure unter Mithilfe von Comic-Animateur Don Bluth (»In einem Land vor unserer Zeit«). ★★★ **Rayman:** Der Jump-and-run-Kobold bekommt seine eigene TV-Serie – vorerst jedoch nur in den USA. ★★★ **Dark Projekt 2:** Eidos hat Looking Glass überzeugt, gleich vier weitere Folgen zu produzieren. Teil 2 wird im Frühjahr 2000 erwartet, die anderen sind eine Deluxe-Version von Teil 1 mit neuen Levels sowie zwei Geheimprojekte. ★★★ **Abe:** Mit dem knuddligen Außerirdischen aus Oddworld entsteht angeblich ein computeranimierter Kinofilm. ★★★ **Oldies:** Hasbro arbeitet an 3D-Versionen der Klassiker Pong und Q-Bert.

id-Grafiker Paul Steed in Texturen eingekleidet, sollen aber erst nach der Veröffentlichung von **Quake 3** als Patch nachgeliefert werden. Die 62 Wireframe-Schönheiten finden Sie unter:

http://pile.evilavatar.com/aphrodite.htm



Quake 3: Diese »Low Poly Love Doll«-Teilnehmerin besteht aus genau 696 Polygonen.

Kirmes Commander

Das Weltraumspiel **Wing Commander** erwacht demnächst in Freizeitparks zum Leben. Eine Firma aus Los Angeles will Fahrgeschäfte bauen, in denen die Besucher spacig durchgerüttelt werden und sich dabei speziell aufbereitete Szenen des **Wing Commander**-Films angucken. Chris Roberts, Schöpfer der Weltraum-Saga: »Für mich ist das ein ganz logischer Schritt in der Entwicklung von Wing Commander.« Wo die galaktischen Fahrgeschäfte aufgebaut werden, ist noch nicht bekannt.

Börsenfieber

Schlußkurs vom 20.05.99

Hier eine Übersicht der Aktienkurse wichtiger Spielefirmen (laut www.nasdaq.com). Wir drucken die Schlußkurse vom 20.05.99 (in US-Dollar), dazu die Veränderung seit dem 23.04.99 (alle Angaben ohne Gewähr).

Acclaim	AKLM	$	6,750	+/- 0
Activision	ATVI	$	12,938	+14,37%
Eidos	EIDSY	$	29,938	-16,70%
Electronic Arts	ERTS	$	48,213	-7,28%
GT Interactive	GTIS	$	4,063	+44,44%
Hasbro	HAS	$	30,438	-5,25%
Interplay	IPLY	$	2,500	+25,00%
Microsoft	MSFT	$	78,438	-7,65%
Take 2	TTWO	$	7,750	-18,42%

Final Fantasy 9

Teil 8 ist bislang nur in Japan (für Playstation) erschienen, da brummt schon die Gerüchteküche zu **Final Fantasy 9**. Insider berichten, die Rollenspiel-Serie



Final Fantasy 9: Bild vom ersten Render-Video.

kehre wieder zu den Ursprüngen zurück: Ritter statt Rocker und Drachen statt Diktatoren; auch der Look soll weg vom Pseudo-Realen der beiden letzten Teile – eben mehr »Fantasy« als »Final«.

Erik Yeo zu C&C 3

»Wie kann er nur!« dachte so mancher, als Erik Yeo Westwood und damit sein lange Zeit betreutes Projekt **C&C3** vor Vollendung verließ. Jetzt fand GameStar heraus: Erik hätte **C&C3** gerne noch



Erik Yeo: Wollte C&C3 selbst fertigstellen.

selbst fertiggestellt – aber Westwood-Chef Brett Sperry wollte den Arbeitsvertrag mit ihm nicht verlängern, als er von seinem Plan erfuhr, eine eigene Firma (7-Games) zu gründen. Yeo macht jetzt ein Action-Strategiespiel für Playstation 2.

David Bowie

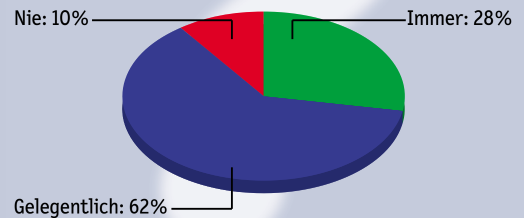
Ziggy Stardust singt für Eidos: David Bowie wird für das Action-Adventure **Omikron** acht Musikstücke komponieren und selbst einspielen, von denen drei auch auf seiner nächsten CD auftauchen

Frage des Monats

In Ausgabe 6/99 fragten wir:

»Kaufen Sie (offizielle) Missions-CDs zu Ihren Lieblingsspielen?«

Ergebnis: Die große Mehrheit der GameStar-Leser greift nur gelegentlich zu Missions-CDs – selbst bei ihren Lieblingsspielen.«



Quelle: GameStar-Mitmachkarten (6/99)

sollen. Zudem wird eine Figur im Spiel seine Gesichtszüge tragen. Bowie zum Deal: »Ich habe schon drei Angebote zu anderen Spielen abgelehnt, weil die Entwickler etwas ganz bestimmtes wollten. Bei Omikron darf ich selbst entscheiden.« Zu seiner Erfahrung mit Computerspielen: »Bei uns zu Hause kauft ausschließlich der Sohn die Spiele.«



David Bowie: »Bei Omikron entscheide ich selbst.«

Münchner StarCraft-Turnier

Kürzlich fand das Finale des von GameStar gesponserten Rivalnet-**StarCraft**-Turniers bei »PC Fun« in München statt. Sieger Andreas Angerer, Kampfname »Angler«, gewann in zwei Spielen (mit Menschen und Protoss) gegen einen überraschenderweise defensiv agierenden Zerg-Spieler. Wir gratulieren! PS



Andreas Angerer gewann das Münchner StarCraft-Turnier.

Spiele News

Geschmacklos

Beim Durchblättern der letzten Ausgabe hätte mich fast der Schlag getroffen. Nachdem wir in der Redaktion lange diskutiert hatten, ob wir das hochklassige Jagged Alliance 2 wegen seiner kriegerischen Thematik überhaupt auf dem Titel erwähnen sollten, mußte ich auf Seite 55 die vollkommen geschmacklose Anzeige zu King Pin sehen. Da liegen schwarze, offensichtlich gefüllte Plastik-Leichensäcke in einer Lagerhalle. Darunter steht: »Daran kann man sich gewöhnen.« Ich nicht, liebe Verantwortliche bei Interplay. Und ich finde auch den weiter unten aufgeführten Ratschlag, »Schieß ihnen in die Knie, bevor du sie in Stücke schlägst«, absolut daneben.



Die Anzeigenabteilung und Redaktion von GameStar sind strikt getrennt. Die Werbung sehe ich wie Sie erst, wenn das Heft fertig ist. Das schützt uns vor Einflußnahmeversuchen seitens der Industrie. Aber leider nicht vor solchen Anzeigenmotiven.

Jörg Langer
Chefredakteur



Orcs: Man kämpft direkt in der 3D-Landschaft.



Star Trek Armada: Echtzeit-Raumschlachten auf Seiten der Föderation, Romulaner und Borg.

Star Trek: Armada

Widerstand ist zwecklos: Die Borg wollen den Alpha-Quadranten erobern. Im Echtzeit-Strategiespiel **Star Trek: Armada** treten Sie nacheinander mit der Sternenflotte, dem Klingonischen Reich, Cardassianischen Schiffen oder Romulanern gegen das »Kollektiv« an. In den letzten Missionen sollen Sie sogar die Borg'schen Truppen befehligen können. Wie im »echten« **Trek**-Leben fliegen Sie durch Wurmlöcher oder verstecken sich in Nebeln. Die Armada startet nach derzeitigem Stand Ende '99.

Info: Activision, ✆ (089) 96 11 88 50

Orcs: Revenge of the Ancient

Bilbo Beutlin mußte sich in **Der Herr der Ringe** regelmäßig mit den Bestien herumschlagen, demnächst sollen auch Sie in **Orcs: Revenge of the Ancient** erleben, warum ein Ork gerne prügelt. In dem bislang eher mäßig wirkenden Mix aus Rollenspiel und Echtzeit-Strategiespiel lenken Sie das Schicksal von vier orkischen Kriegern, die sich mit ihren Artgenossen um die Gunst von Sauron streiten. Wie es sich für Orks gehört, gehorchen die vier Protagonisten nicht allen Befehlen, sondern setzen mitten im Einsatz auch mal den eigenen Dickschädel durch. **Mittelerde**-Fans gedulden sich voraussichtlich noch bis Ende '99.

Info: Havas, ✆ (06103) 99 40 40

Unter schwarzer Flagge

...segelt es sich besonders aufregend. Das wußte schon Altmeister Sid Meier bei seinem Klassiker **Pirates**. Neuerdings drückt er dem Entwicklungsteam Hothouse zur Neuauflage inoffiziell die



Unter schwarzer Flagge: Karibik-Abenteuer.

Daumen; einige seiner Ex-Microprose-Kollegen arbeiten dort an **Unter schwarzer Flagge**. Das Spiel versetzt Sie in die Rolle eines Piraten, der es mit wenig Ausstattung und kleiner Besatzung zur Seeräuber-Legende bringen soll. Dazu managen Sie Ihre Crew (mehr Rum hebt die Stimmung, macht aber faul) und nehmen in See- und Landschlachten Galeonen und Küstendörfer aus. Geplanter Erscheinungstermin: August '99.

Info: Eidos, ✆ (01805) 22 31 24

Sinistar

Ein Spieleklassiker erstrahlt in neuem Grafikgewand: Im Weltraumspiel **Sinistar** räumen Sie in den Tiefen des Alls mit einem Alienvolk auf. Das Programm

will ganz auf Action und Spezialeffekte setzen. In jedem Level müssen Sie einen außerirdischen Kristall gegen massiven Widerstand erobern, erst dann geht's weiter. Sie selbst haben die Wahl zwischen sechs Raumschiffen und einer ordentlichen Portion Waffen. Sinistar soll im Frühherbst '99 veröffentlicht werden.
Info: THQ, ✆ (0231) 96 51 11

Siedler 3 Addon

Frauenpower für Die Siedler 3: Unter dem Titel Das Geheimnis der Amazonen soll im 3.Quartal 1999 das zweite Addon zum Aufbauspiel-Hit erscheinen. Darin tauchen Amazonen als viertes Volk auf – viele Spieler hatten sich weibliche Siedler gewünscht. Statt Katapult, Kanone oder Ballista rollen die Damen einen Kriegsgong vor sich her, der feindliche Militärbauten akustisch zerbröselt. Aus Beeren gewinnen sie Met, der die Zauberkraft der Magierinnen steigert.
Info: Blue Byte, ✆ (0208) 450 8888



Die Siedler 3: Im zweiten Addon spielen Amazonen mit.

Rainbow Six 2

Kampf dem Terrorismus – das hat sich eine Elite-Kampfeinheit im Buch Operation Rainbow von Tom Clancy zum Ziel gesetzt. Bereits letztes Jahr erschien dazu das Actionspiel Rainbow Six, demnächst kommt mit dem Untertitel Rogue Spear der zweite Teil. Unter anderem sollen Sie Staatsfeinde in Deutschland ausschalten. Die Entwickler wollen die bislang mißglückte KI der virtuellen Teamgefährten aufbohren, so werden spezielle Verhaltens-Algorithmen für den Scharfschützen programmiert. Rainbow Six 2 soll Ende '99 fertig sein.
Info: Take 2, www.take2.de

GameStar-Charts Juni Juli

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Wertung
1	Jagged Alliance 2	Strategiespiel	SirTech	88%
2	MechWarrior 3	Mechspiel	Microprose	88%
3	Heroes of Might & Magic 3	Strategiespiel	New World Comp.	86%
4	Everquest	Online-Rollenspiel	Sony	85%
5	Midtown Madness	Rennspiel	Microsoft	82%
6	Expendable	Actionspiel	Rage Software	82%
7	Die Völker	Aufbauspiel	Neo	81%
8	Street Wars	Aufbauspiel	Infogrames	80%
9	Star Wars: Racer	Action-Rennspiel	LucasArts	77%
10	Sports Car GT	Rennspiel	Electronic Arts	74%
11	Airline Tycoon First Class	Wirtschaftssim.	Spellbound	74%
12	Hell-Copter	Actionspiel	Ubi Soft	74%
13	Fleet Command	Strategie	Jane's	71%
14	Rubik's Games	Denkspiel	Hasbro	70%
15	Army Men 2	Actionspiel	3DO Studios	69%
16	Ancient Evil	Action-Rollenspiel	Infogrames	65%
17	Birth of the Federation	Strategie	Microprose	62%
18	Thrust, Twist & Turn	Rennspiel	Take 2	61%
19	Phantom Menance	Action-Adventure	Lucas Arts	58%
20	Wild Metal Country	Actionspiel	Gremlin	50%

Die 20 besten PC-Spiele im Juni und Juli. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 6/99 und 7/99.



Starsiege Tribes 2: Mit den bösen Bioderms ins Match.

Starsiege Tribes 2

Eigentlich sollte das Online-Actionspiel Tribes nur ein Ableger der Mechserie Starsiege werden, doch viele Fans finden den Nachwuchs besser als die Vorlage. Tribes 2 wird vor allem optisch verbessert. Die Entwickler haben den Waffen schönere Spezialeffekte verpaßt, die Welt wirkt dank großer Felsbögen, abwechslungsreicherer Texturen und kleiner Wälder viel glaubwürdiger. Außerdem gibt's eine zusätzliche Rasse, die grimmigen Bioderms (biologische Cyborgs). Die freuen sich ebenso wie die anderen Spielfiguren auf flotte Online-Matches ab Frühjahr 2000.
Info: Havas, ✆ (06103) 99 40 40

Delta Force 2

Die Spezialkommandos lernen Sprechen: Im 3D-Actionspiel Delta Force 2 sollen Sie in Multiplayer-Matches Attacken und Geheimoperationen durch gesprochene Worte mit den Teamgefährten abstimmen können. Auch sonst hat Novalogic viel vor: Das Spielprinzip bleibt gleich, aber künftig sollen Sie in einer verbesserten Voxel-Engine kämpfen und sich in noch spannenderen Missionen austoben.
Info: NovaLogic, www.novalogic.com



Delta Force 2: Nachdem er durchs kniehohe Gras gerobbt ist, erhebt sich der Soldat zum Feuern.

Spiele News


Age of Wonders: Wunderschöner Heroes-3-Klon von Epic Games.

Age of Wonders

Gut geklaut ist besser als schlecht erfunden – das haben sich die Entwickler von Age of Wonders gedacht und kupfern bei ihrem Mix aus Rollenspiel und Strategie fleißig bei Heroes of Might & Magic ab. Immerhin präsentiert sich das Programm von Epic Games mit deutlich lieblicheren Landschaften, drolligeren Gnomen und knuffigeren Elfen. Wie im Vorbild erkunden Sie gewaltige Karten, auch die Kämpfe sollen rundenweise in einem speziellen Bildschirm geführt werden. Age of Wonders wird zwölf Fantasy-Rassen bieten, insgesamt soll es deutlich über 100 Einheiten geben.
Info: Take 2, Info: www.take2.de

Star Trek: Insurrection

Knapp ein halbes Jahr nach dem letzten Star Trek-Kinofilm spielt die Handlung des Action-Adventures Insurrection. Sie übernehmen die Rolle eines jungen Sternenflotten-Fähnrichs, der im Auftrag von Captain Picard alles über die wahre Natur des Filmplaneten herausfinden soll. Die 3D-Figuren laufen durch vorgerenderte Landschaften und lassen auch gerne mal den Phaser sprechen. Im Spielverlauf gesellt sich noch eine romulanische Bedrohung dazu, weil die Herrschaften mit den eleganten Augenbrauen die Sternenflotte vernichten wollen. Voraussichtlich im Herbst '99 startet das galaktische Abenteuer.
Info: Activision, ✆ (089) 96 11 88 50


Insurrection: Per Tricorder retten Sie die Föderation.

Midnight GT

Nicht nur auf deutschen Landstraßen, auch in Japan sind nächtliche Wettrennen mit getunten Vehikeln so beliebt wie verboten. In Midnight GT sollen Sie diese Touren nachfahren können. Mit zehn Luxusautos aus Nippon geht es durch Städte, Wälder und über fernöstliche Bergstraßen. Das Programm wird einen Zweitmodus bieten, der interessanter als das restliche Spiel hätte werden können: Dank einer Lizenz des Auto-Designers Pininfarina sollen Sie einige der faszinierendsten Prototypen der Vierrad-Geschichte fahren können, darunter nie fertig gewordene Ferraris. Leider sieht der Lizenzvertrag vor, daß den Blechkarossen keine Delle zustoßen darf – deshalb dürfen Sie die Vehikel nur solo fahren, aber nicht im Rennen. Midnight GT wird etwa gegen Ende '99 erscheinen.
Info: Take 2, Info: www.take2.de

Oni

Die Leute von Bungie, die Macher der Echtzeit-Serie Myth, wechseln das Genre: Oni (japanisch für »Dämon«) ist ein waschechtes Action-Adventure, in dem der Schwerpunkt auf Nahkämpfen im Prügelspiel-Stil liegen soll. Charaktere und Umgebungsgrafiken verraten deutlichen Anime-Einfluß. Das dämonische Gekloppe soll im Winter '99 beginnen, Bungie hat allerdings in Europa noch keinen Publisher für das Spiel gefunden. PS
Info: Bungie, www.bungie.com



Leser-Charts

Platz		Spiel
1	[2]	Half-Life
2	[1]	StarCraft
3	[3]	Die Siedler 3
4	[4]	Baldur's Gate
5	[7]	Anno 1602
6	[5]	Unreal
7	NEU	Jagged Alliance 2
8	[11]	Fifa 99
9	[6]	Diablo
10	[8]	Age of Empires
11	[9]	Need for Speed 3
12	[12]	Commandos
13	[18]	Rollercoaster Tycoon
14	[10]	C&C2: Alarmstufe Rot
15	[14]	Alpha Centauri
16	NEU	X-Wing Alliance
17	[13]	Sim City 3000
18	[19]	Silver
19	NEU	TOCA 2
20	[15]	Tomb Raider 3

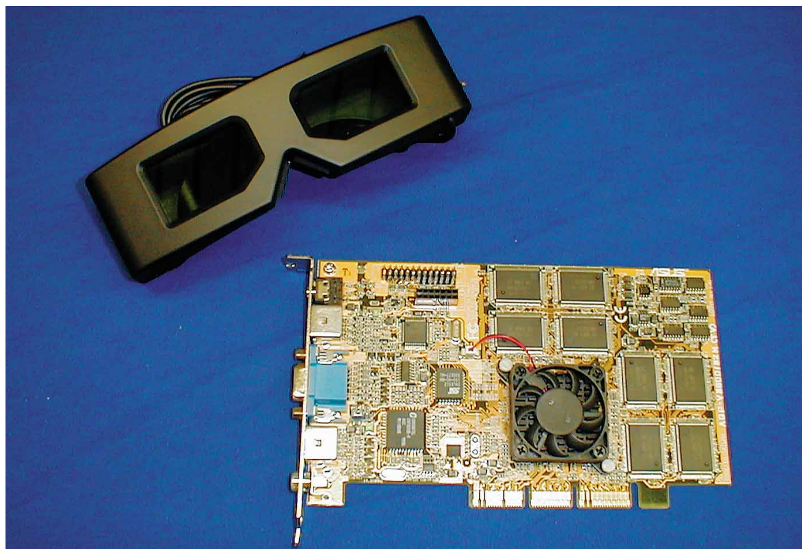
Zusammengestellt nach Auswertung von über 1.000 Leser-Mitmachkarten.

Verkaufs-Charts

Platz		Spiel
1	NEU	Jagged Alliance 2
2	[3]	Rollercoaster Tycoon
3	[1]	Civilization: Call to Power
4	[2]	X-Wing Alliance
5	[6]	Die Siedler 3
6	[4]	Sim City 3000
7	[5]	Commandos: Im Auftr. d. Ehre
8	NEU	Die Völker
9	[15]	Baldur's Gate
10	[14]	Anno 1602
11	[10]	Alpha Centauri
12	[7]	TOCA 2
13	[8]	Pizza Syndicate
14	NEU	Sports Car GT
15	[9]	Silver
16	[16]	Requiem
17	[18]	Half-Life
18	[12]	Fifa 99
19	[13]	Superbike World Champ.
20	[19]	Falcon 4.0

Erhebungszeitraum: Mai '99; nach den Verkaufszahlen von SATURN

Technik News



Demnächst auch zusammen erhältlich: Asus V3800 mit passender 3D-Brille.

3D-Brille von Asus

Die neue Grafikkarte V3800 von Asus mit Riva-TNT-2-Chip wird bereits einen Anschluß für die hauseigene 3D-Brille haben. Die auf den Namen VR-Stereoscope getaufte LC-Shutter-Brille ist eine komplette Eigenentwicklung. Über ein dünnes Kabel ist die Brille mit der Buchse auf dem Abschlußblech der Grafikkarte verbunden, durch eine entsprechende Option im Treiber wird die 3D-Sehhilfe aktiviert. Geplant ist auch ein Bundle aus V3800 und 3D-Brille.

Info: www.asus.com

Hercules Dynamite TNT 2 Ultra



Auf Bonus-CD: Benchmarks

Zu spät für unseren Hardware-Schwerpunkt, aber noch rechtzeitig für die News dieser Ausgabe erreichte uns die erste Grafikkarte mit der Ultra-Variante des TNT 2. Hercules beließ es nicht bei den angedachten 150 MHz: Dank besonders streng selektierter Chips wird die Dynamite TNT 2 Ultra mit 175 MHz Chiptakt ausgeliefert, die 32 MByte des teuren 5,5-ns-Speichers (SDRAM) werden mit 200 MHz angesteuert. Durch den im Treiber integrierten Schieberegler, den sogenannten Hercumeter, können Sie weiter an den Taktraten herumspielen. Unser der Serienversion entsprechendes Dynamite-Sample lief dabei bis hin zu 185/200 MHz absolut stabil. Ein großzügig dimensionierter Aktivkühler läßt die Temperaturen im erträglichen Rahmen bleiben.

Bei den Benchmarkmessungen – als Testrechner kam wie beim Schwerpunkt ein PII/450 mit 128 MByte RAM zum Einsatz – flog die Dynamite TNT 2 Ultra denn auch der Konkurrenz davon. Die Werte lagen teilweise um mehr als 25 Prozent über denen der schnellsten »normalen« TNT 2. Je schneller der Hauptprozessor und je höher die verwendete Auflösung, um so mehr kann die Hercules von ihren hohen Taktraten profitieren. Bei Auflösungen bis 800 mal 600 Punkten ist von der Ultra-Power hingegen nur wenig zu bemerken. Dann tut's auch eine andere TNT 2, zumal die Dynamite TNT 2 Ultra mit rund 550 Mark nicht gerade billig ausfällt.

Info: www.hercules.com



Die Hercules Dynamite TNT 2 Ultra erreicht mit einem auf 175 MHz getakteten Chip beeindruckende Geschwindigkeiten.

Aus für Cyrix

Die National Semiconductor möchte den Prozessorhersteller Cyrix nun doch nicht verkaufen. Allerdings wird sich Cyrix komplett aus dem PC-Prozessoren-Geschäft zurückziehen und nur noch hochintegrierte Chips wie den MediaGX herstellen. Dieser soll bereits Grafik-, Sound- und Speicher-Controller enthalten, die sogenannte »System-on-a-chip«-Technologie. Die hohen Verluste im letzten Jahr will Cyrix durch den Verkauf einer Chipfabrik in Portland wettmachen, in der unter anderem auch die bisherigen PC-Prozessoren gefertigt werden. Ob die Herstellung der Chips mit dem Verkauf der Produktionsstätte eingestellt wird, war nicht zu erfahren. Cyrix wurde erst vor knapp zwei Jahren von National Semiconductor aufgekauft.

Info: www.cyrix.com

Neue Festplatten von IBM

IBM setzt mit seiner Ultrastar-Reihe die Meßlatte für Festplatten wieder ein Stück höher. Die neuen Modelle mit den Namen 18-LZX und 36-ZX arbeiten mit 10.000 Umdrehungen pro Minute und bis zu 8 MByte Cache. Ihr Fassungsvermögen beträgt 18 beziehungsweise 36 GByte. Durch die GMR-Head-Technologie (Gigantic Magneto-Resistive) läßt sich eine wesentlich höhere Datendichte als mit herkömmlichen Schreibköpfen



Das neue Festplattenmonster von IBM: Die 36-ZX faßt 36,7 GByte Daten.

erzielen. Die Zugriffszeit wird von IBM mit 4,9 Millisekunden angegeben. Anschluß finden die Platten im Moment nur an einem Ultra2-SCSI-Controller, doch erfahrungsgemäß dauert es nicht sehr lange, bis solche neuen Techniken auch in EIDE-Platten Einzug halten.
Info: www.ibm.com

TNT = Voodoo?

Creative Labs arbeitet zur Zeit an einem neuen Treiber für seine TNT-Grafikkarten. Als Besonderheit soll er einen Glide-Emulator namens Unified enthalten. Damit ließen sich nicht nur Open-GL- und Direct-3D-Spiele, sondern auch 3Dfx-Spiele, die auf Glide-Basis laufen, betreiben. 3Dfx hat zwar bereits rechtliche Schritte angekündigt, aber Creative Labs will laut eigenen Angaben nur auf offiziell vorhandene Informationen zurückgegriffen haben. Außerdem soll es sich bei der Software nicht um einen sogenannten Wrapper, der Teile des Original-Codes verwendet, sondern um einen legalen Emulator handeln. Allerdings beschränkt sich Unified im Moment nur auf Glide 2.0, die aktuelle Version Glide 3.0 wird nicht unterstützt. Zur Zeit sollen etwa zehn Spiele unter Unified laufen, darunter Starsiege Tribes und Myth 2. Unified wird in Kürze kostenlos und exklusiv für Creative-TNT-Karten zur Verfügung stehen, derzeit befindet sich der Treiber noch in der Beta-Testphase. Eine Unterstützung für TNT-2- und TNT-2-Ultra-Grafikkarten ist ebenfalls geplant.
Info: www.soundblaster.com/corporate/news/unified.html

MP3 ohne Computer

Aus Taiwan kommt ein stationärer Audio-CD-Spieler, der auch MP3-Files von selbstgebrannten Silberscheiben abspielt. Selbst DVD-ROMS soll der MP3-ROM getaufte Player lesen können. Damit würden Wiedergabezeiten von bis zu 50 Stunden mit einer DVD möglich. Nur ein Detail trübt den guten Eindruck: Der Dauerläufer muß ohne Digital-Anschluß auskommen, lediglich Analog- und Kopfhörer-Ausgang sind vorhanden. Ab Juli soll der Player in den USA für etwa 400 Mark erhältlich sein.
Info: www.macpower.com.tw



MP3s direkt von der CD abspielen – der MP3-ROM von Macpower macht's möglich.

Soundkarten-Bundle

Terratec stellt ein neues Bundle aus Soundkarte und Spracherkennungs-Software vor. Der interessanteste Bestandteil des Office-Plus-Pakets dürfte



Komplettes Paket für die Spracherkennung mit sehr guter Soundkarte: Terratec Office Plus.

die PCI-Soundkarte mit A3D-Sound und 4 MByte großem Software-Wavetable sein, für Spieler eine sehr gute Wahl. Weitere Highlights: IBM Via-Voice 98 Spracherkennungs-Software, das komplette Star-Office 5.0, Internet 4.5 für das Telefonieren via Internet und ein Kopfbügel-Mikrofon. Ganz besonders attraktiv ist der Preis des umfangreichen Pakets, für rund 150 Mark soll es ab Mitte Juli in den Läden stehen.
Info: www.terratec.de, (02157) 817 90

3D Blaster Savage 4

Creative Labs bringt mit der 3D Blaster Savage 4 eine der ersten Karten mit dem neuen Chip von S3 auf den Markt. Herausragende Merkmale sind die integrierte Textur-Kompression, das echte 32-Bit-Rendering und die doppelte Textur-Pipeline. Im Treiber ist eine Funktion zum stufenlosen Übertakten von Speicher und Chip enthalten. Ab Juli soll die Savage 4 im Laden stehen und das



Dank Textur-Kompression und echtem 32-Bit-Rendering liefert die Savage 4 von Creative Labs beeindruckende Grafiken.

Angebot von Creative Labs nach unten abrunden. Die 32-MByte-Version der Savage 4 wird circa 250 Mark kosten, die kleinere Ausführung mit 16 MByte Speicher nur etwa 190 Mark.
Info: www.cle.creaf.com/products/graphics/savage/savage.asp

Sichere Spielstände

Für Playstation-Spieler, die sich des öfteren über verlorene Spielstände oder zuwenig Platz auf den Memory-Modulen ärgern, ist jetzt Hilfe in Sicht. Interact bietet mit dem Dex-Drive eine bequeme Methode, den Inhalt der Speichereinheiten auf der heimischen PC-Festplatte zu sichern. Damit lassen sich Spielstände auch leicht als E-Mail verschicken, vorausgesetzt, der Empfänger hat ebenfalls ein Dex-Drive, um den Inhalt wieder auf ein Modul zu bringen. Mitgeliefert wird die sogenannte Dexplorer-Software, die eine problemlose Bedienung beim Datenaustausch ermöglicht. Das Dex-Drive soll etwa 80 Mark kosten. Eine Version für Nintendo ist in Vorbereitung, sie soll Mitte Juli erscheinen.
Info: www.interact-europe.com WR



Nie mehr verlorene Playstation-Spielstände. Das Dex-Drive sichert sie auf der Festplatte des PCs.

Spoiler-Warnung: Das passiert im Kinofilm

Star Wars Episode 1

Weiterlesen auf eigene Gefahr! GameStar hat sich den neuen Star-Wars-Film am US-Premierentag angesehen und enthüllt die wichtigsten Facts.



Wer es bis zum deutschen Star Wars-Kinostart nicht aushält oder einfach mitreden möchte, wird auf dieser Seite fündig. Zugleich gilt unser Respekt allen geduldigen Fans, die sich die Spannung bis zum 19. August (Filmstart in Deutschland) bewahren wollen. Deshalb brauchen Sie einen Spiegel (oder eine CD...), um die folgenden Zeilen zu lesen.

Die Story

Als die beiden Jedi-Ritter Qui-Gon Jinn und Obi-Wan Kenobi diplomatisch vermitteln sollen, überfällt eine mächtige Handelsföderation den kleinen Planeten Naboo. Das Heldenduo befreit Naboos Mädchenkönigin Amidala, um sie nach Coruscant zu geleiten, dem Sitz des republikanischen Senats.

1. Zwischenstopp

Bei der Flucht wird das Raumschiff beschädigt und muß auf dem Wüstenplaneten Tatooine notlanden. Hier trifft Qui-Gon Jinn auf den neunjährigen Sklaven Anakin Skywalker, in dem die Macht mächtig vibriert. Der Knirps gewinnt ein Turbinengleiter-Rennen mit einem selbstgebauten Podracer, wodurch er seine Freiheit und das Ersatzteil für die Jedis erhält, denen er sich daraufhin anschließt.

2. Zwischenstopp

Auf Coruscant angekommen erlebt die Gruppe eine herbe Enttäuschung: Der republikanische Senat steckt voller Schwätzer, die erst einmal in Ruhe Kommissionen gründen wollen. Im Zuge der Intrigen kommt Senator Palpatine an die Macht. Die erzürnte Königin Amidala kehrt nach Naboo zurück, wo sie sich mit dem Amphibienvolk der Gungan verbündet.

Der Höhepunkt

In einem dramatischen Triple-Showdown überschlagen sich die Ereignisse. Während die Gungan einen Bodenkrieg gegen die Hightech-Truppen der Handelsföderation führen, zerstört Anakin Skywalker das Kontrollschiff der Roboterarmeen. Qui-Gon und Obi-Wan kämpfen sich derweil den Weg in den königlichen Palast frei, wo Darth Maul schon auf die Helden wartet. Der Diener von Darth Sidious, dem geheimnisvollen Bösewicht im Hintergrund, nimmt es mit beiden gleichzeitig auf.

Glanzeffekte

Der ganze Film ist von vorn bis hinten ein visuelles Meisterwerk mit brillanten Spezialeffekten. Etwa der Truppenaufmarsch auf Naboo – erstmals zeigt ein SF-Film glaubwürdig eine Massenschlacht zwischen Bodentruppen. Wenn die (vollständig computergenerierte) Roboterarmee der Handelsföderation auf die Energieglocke der Gungan-Infanterie zumarschiert, herrscht im Kino Atemstillstand. Auch das Podracer-Rennen ist erste Sahne: vom Kolosseum-Feeling vor dem Start bis zum dramatischen Rennablauf eine der atemberaubendsten Hasch-mich-Sequenzen der Filmgeschichte. Und dann der Endkampf mit Darth Maul! Der gehörnte Superschurke taucht leider nur sehr kurz auf. Doch während des artistischen Showdowns dreht er mit seinem Doppel-Lichtschwert richtig auf. Bei diesem Kampf spielt eine Energiebarriere eine dramatische Rolle.

Weitere Highlights

Weitere Highlights: Eine Unterwasserfahrt durch die Ozeane von Naboo und das hektische Treiben auf Coruscant, Sitz des republikanischen Senats. Der königliche Palast von Naboo sieht von innen wie außen klasse aus. Weltraumkämpfe muß man hingegen mit der Lupe suchen; nur die Schlacht um das Roboter-Kontrollschiff im Orbit von Naboo ist erwähnenswert.

Das Filmende

Ausgerechnet die beiden spannendsten Charaktere des gesamten Films überleben nicht. Darth Maul verschmort zunächst Qui-Gon Jinn. Obi-Wan Kenobi rächt anschließend seinen Meister und zerschnetzelt den Bösewicht in zwei Hälften. Alle anderen Handlungsträger erleben den Abspann bei bester Gesundheit. Schließlich ist Naboo befreit und Anakin Skywalker wird zum Lehrling von Obi-Wan Kenobi – die Fortsetzung folgt 2001. HL

Die Legende lebt

C&C 3

Der Lead Designer ist gegangen und jeder bislang geplante Termin verschoben worden. Was ist los mit C&C 3? Auf der E3-Messe wurden wir von einer neuen, weit fortgeschrittenen Version überrascht.



Auf Demo-CD: Exklusiv-Video

Auf kein anderes Spiel warten Strategie-Fans schon so lange wie auf Command&Conquer 3, das einfach nicht fertig wird. Vor kurzem verließ auch noch Lead Designer Erik Yeo die Firma, den nun Ex-Kollege Adam Isgreen sowie Westwood-Boß Brett Sperry vertreten. Auf der E3 ging Westwood in die Offensive: Die gezeigte Version enthielt sämtliche Spielelemente, darunter die beiden Kampagnen.

C&C 3 greift an

Obwohl die Einheitengrafik nicht mit Age of Empires 2 mithalten kann, kam wieder das alte C&C-Suchtgefühl auf. Dafür sorgten die lebensechten Schlachtfelder, viel Kampfaction, brillante Zwischensequenzen und durchgehend cooles Styling.

Während die Wundersubstanz Tiberium die Menschheit bedroht und in entlegene Gebiete zwingt, taucht die Terror-Bruderschaft Nod wieder auf. Noch schlimmer: Auf einer Massenveranstaltung skandieren Nod-Soldaten plötzlich »In the name of Kane«: Der totgeglaubte Nod-Führer hat überlebt und ruft die neue Weltordnung aus. Es gibt viel zu tun – auf beiden Seiten. Jeweils etwa 15 Missionen (plus Paralleleinsätze) warten auf Sie, in deren Verlauf Sie auf rätselhafte Aliens treffen. Viele Szenarios beginnen mit geskripteten Szenen in der Spielgrafik; manchmal sehen Sie mitten in der Schlacht (im Infofenster rechts oben) per Video, wie sich Infanteristen unterhalten oder Ihr Befehlshaber neue Ziele vorgibt.

Die Kampagnen

Der GDI-Feldzug beginnt so: Eine vorgeschobene Stellung gerät unter Beschuß von Nod-Infanteristen. General Solomon schickt von seiner Hightech-Kommandostation seine »Feuerwehr« zu Hilfe – an Gleitschirmen herabsausende Elitetruppen. Nachdem diese gelandet sind, übernehmen Sie Maus und Befehl. Mit der Verstärkung vertreiben Sie die feindliche Infanterie, um danach den ersten Tiberium-Ernter zu bauen. Denn das Teufelszeug ist immer noch die erste Wahl, wenn es ums blitzschnelle Basteln von Basen oder Panzern geht.

Die Gegenseite sieht sich natürlich nicht als »böse«. Schließlich kümmert sich nur Nod um die Schwachen; in den Evakuierungsplänen der GDI spielen Afrika und Asien keine große Rolle. In der ersten Nod-Mission müssen Sie erst mal fliehende Truppen vor den GDI-Schergen in Sicherheit bringen.

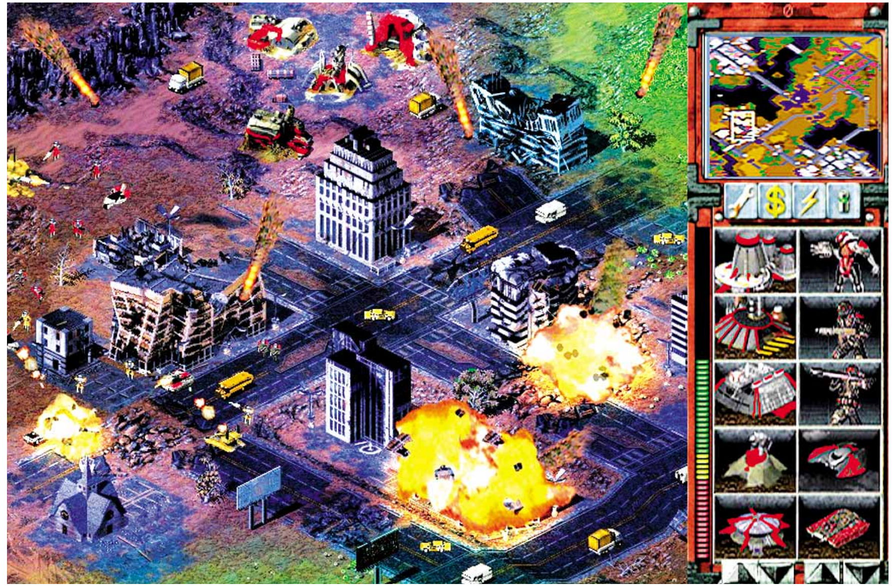


Luft- und Seestreitkräfte der GDI zerstören eine Brücke, die von den Nod-Truppen allerdings wieder repariert werden kann.

Während GDI auf die Weiterentwicklung bekannter Waffensysteme vertraut, setzt Nod auf experimentelle Truppentypen – darunter Maulwurfpanzer, die sich unter der Oberfläche zum Ziel graben. Neu ist, daß sämtliche Einheiten innerhalb einer Mission an Erfahrung gewinnen und dadurch schneller sowie kampfkräftiger werden.

Kinetische Energie

Das dynamische Schlachtfeld funktionierte auf der E3 erstmals so, wie es gedacht ist. So ziemlich alles, was man sieht, unterliegt physikalischen Gesetzen. Wenn etwa ein Panzer in Schräglage einen Hügel erklimmt und dabei einen Raketentreffer abbekommt, wird er merklich zurückgeworfen. Beim zweiten Volltreffer explodiert er und schickt qualmende Einzelteile in den Himmel. Wie zur Antwort geht plötzlich ein Meteorschauer nieder, der nicht nur den Hügel ein Stück kleiner macht, sondern auch eine benachbarte Basis halb zerstört. Was deren Kommandant zur Weißglut bringt: Auf solcherart umgegrabenem Gelände kann er nichts mehr bauen – er hätte die Flächen vorher mit Beton absichern müssen. Trümmer krachen mitten in unversehrte Einheiten hinein, Schockwellen werfen Schwebegleiter aus der Bahn. Ionenstürme (die Sie später gezielt auslösen können) bedeuten für Hightech-Einheiten eine Zwangspause. Den meisten Regionen des Schlachtfelds ist eine veränderbare Höhe zugeteilt. Dadurch können große Krater entstehen, die Deckung bieten. Sie sollten einkalkulieren, daß die Eisdecke über Flüssen durch schweres Gerät brechen oder Wald durch Dauerbeschuß in Flammen aufgehen kann. Die Lichteffekte im Spiel haben nicht nur kosmetischen Charakter, in Nachtmissionen etwa ist »Sehen, nicht gesehen werden« oberste Priorität.



Ein Metorschauer sorgt zusammen mit GDI-Truppen für die vollständige Zerstörung dieser Stadt.



Noch vor Beginn der E3-Messe spielte Jörg Langer am stilecht dekorierten Westwood-Stand die neue Version von C&C 3 – Tiberian Sun.



C&C 3 setzt bei seinen hochwertigen Zwischenszenen auf einen Mix aus Renderanimationen (siehe Bild) und echten Schauspielern.

Neue Features

Wann immer Sie auf der strategischen Karte die Wahl zwischen zwei oder drei Missionen haben, erfahren Sie nun vor der Auswahl, was Sie jeweils erwartet. Endlich können Sie pro Kaserne mehrere Einheiten auf einmal in Auftrag geben – bei der Konkurrenz längst Usus, doch Westwood hatte sich bislang dagegen gesträubt. Für jedes Produktionsgebäude läßt sich ein Zielort angeben, zu dem neugebaute Einheiten marschieren. Mit dem Wegpunktesystem setzen Sie flink Flaggen in die Landschaft. Sobald Sie einen Trupp auf die erste davon steuern, folgt er den Fahnen bis zum Ziel. Wenn Sie die letzte Flagge mit der ersten verbinden, erschaffen Sie eine Patrouillenstrecke. Die Wege sind immer zu sehen, jeder hat eine andere Farbe. Außerdem zeigen alle angewählten Einheiten mit einer grünen Linie auf ihr Bewegungsziel.

Zufallskarten kannte **C&C** bislang nicht. Jetzt können Sie diverse Parameter verändern, aus denen eine Karte erstellt wird. Die sehen Sie wenige Sekunden später im Überblick, so daß Sie sofort merken, ob sie Ihnen zusagt. Das Programm wird vom Multiplayer-Menü aus eine direkte Schnittstelle zu Westwood Online bieten. LA

C&C 3: Tiberian Sun

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Westwood
Termin:	September '99	Ersteindruck:	Ausgezeichnet

Jörg Langer: »Nach Monaten ohne neue Version war die auf der E3-Messe gezeigte schon sehr weit, ich konnte beide Kampagnen anspielen. Die Grafik ist zwar krümeliger als bei AoE 2, das Schlachtfeld dafür wesentlich lebendiger. Ich sehe C&C 3 (wieder) knapp vorne.«

Mekka der Spielewelt

Electronic Entertainment

Hereinspaziert zur wichtigsten und größten Messe der Computerspiele-Branche. Das für Sie die Trends und Knüller der E3 in Los Angeles.



Auf Demo-CD: großes Video-Special

Ein neues Lara-Croft-Double, massenweise Stardesigner, leibhaftige Wrestling-Grobiane und rund 1.900 Spiele (PC und Konsole) sowie verwandte Produkte, die auf den Monitoren und Großleinwänden in vier Messehallen um die Wette flimmern. Das alles ist Alltag auf der Electronic Entertainment Expo, im Volksmund auch E3 genannt. Sechs GameStar-Redakteure und 55.000 weitere Fachbesucher strömten vom 12. bis 15. Mai in das Los Angeles Convention Center. Nach zweijährigem Exil im schwülen Atlanta kehrte die wichtigste Computerspiele-Fachmesse der Welt an ihre Geburtsstätte zurück. Während sich draußen zarte Sonnenstrahlen durch die versmogten L.A.-Luftsphären trauten, pilgerten drinnen die Spieleanbeter von einem Prachtstand zum anderen.



Stars & Spiele

Zwar gab es auch dieses Jahr einige dicke Ankündigungen wie Sid Meiers **Civilization 3** oder LucasArts' **Star Wars**-Shooter **Obi Wan** auf der E3. Im Vergleich zu früheren Jahren war die Anzahl an echten Überraschungen aber relativ gering. Spiele bereits mehrere Jahre vor ihrem Release anzukündigen, ist nicht unüblich (aktuelles Beispiel **Freelancer**), kommt aber seltener vor als in der Vergangenheit – viele Firmen wollen lieber im Geheimen werkeln, bis sie etwas wirklich Vorzeigbares haben. Solcher Zurückhaltung zum Trotz lud die E3 zum ausgiebigen Anspielen neuester Versionen und zu Schwätzchen mit Designern ein. Die höchste Superstar-Dichte erreichte am Ende des ersten Messetags der Stand von IDG-Media. GameStar lud hier die Designer Richard Garriott (**Ultima 9**), Peter Molyneux (**Black&White**), Louis Castle (**Lands of Lore 3**), Gabe Newell (**Half-Life**), John Romero (**Daikatana**) und Warren Spector (**Deus Ex**) ein. Das Video-Special mit den Highlights dieses Spielelegenden-Stammtischs erwartet Sie auf der CD-ROM der nächsten Ausgabe.

Firmen & Finanzen

Im Dunstkreis der E3 wurden spannende Business-Deals bekanntgegeben. Microsoft kaufte Access Software (**Links LS**, **Tex Murphy**). Außerdem ging Bill Gates' Spieleabteilung eine Kooperation mit Konami ein: Microsoft darf sich ab sofort die Rosinen aus Konamis renommiertem Konsolen-Programm herauspicken und PC-Versionen entwickeln. Heißester Kandidat dürfte das anspruchsvolle Action-Adventure **Metal Gear Solid** sein, weitere hochwertige Konami-Titel sind die **Castlevania**-Action-Adventures sowie die Fußballreihe **International Superstar Soccer.**



Messe-Premiere: Lara Weller heißt die neue, hochoffizielle Lara-Croft-Darstellerin.

Interplay könnte trotz zweistelliger Millionenverluste die Pleitegefahr überstanden haben. Das französische Software-Unternehmen Titus will für 25 Millionen Dollar ein Paket von 6,25 Millionen Interplay-Aktien

Expo

GameStar-Team sichtete

und damit die Anteilsmehrheit erwerben, Titus-Geschäftsführer Herve Caen soll Präsident von Interplay werden. Eidos unterzeichnete einen zehnjährigen Vertrag mit Newcomer Timeline Studios. Hinter diesem Unternehmen steckt kein Geringerer als Bestsellerautor Michael Crichton (**Jurassic Park**), der bereits in den frühen 80er Jahren mit dem Adventure **Amazon** Spiele-Luft schnupperte. Jung-Publisher Crave wirbt zur Zeit kräftig Entwickler an, so wird Ed Castillo (**C&C 2**) mit einigen Ex-Westwood-Kollegen für Crave Spiele entwickeln.

Sid Meiers Firma Firaxis arbeitet eigentlich mit Electronic Arts zusammen, macht aber »nebenbei« **Civilization 3** für Microprose. Kein Wunder, daß die Jungs so ausgefeilte Diplomatieoptionen in ihren Spielen haben! Derweil hat sich Erik Yeo, bis vor kurzem Lead Designer von **Command&Conquer 3**, einen Partner für seine neue Firma 7-Studios ausgeguckt. Den Zuschlag bekam die im Spielautomaten- und Konsolengeschäft verwurzelte Firma Midway. Yeos nächstes Projekt, ein Action-Strategiespiel, soll primär für die Playstation 2 designt werden.

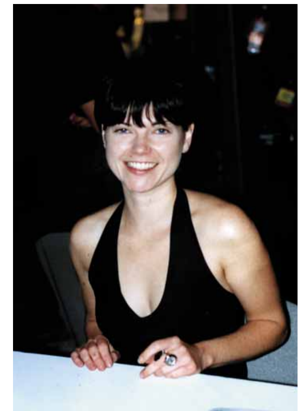
Stichwort Sony: Die Minifirma Bleem hatte in einer Nebenhalle einen Neuneinhalb-Quadratmeterstand, um ihren gleichnamigen Playstation-Emulator für den PC anzupreisen. Sony hat bereits zweimal erfolglos versucht, die Auslieferung des Emulators gerichtlich zu stoppen. Auf der E3 stachelte Sony die Messeleitung an, den Bleem-Stand wegen nicht genehmigter Darstellung von emulierter Playstation-Software dichtzumachen. Doch die Kleinstfirma pochte auf ihren Ausstellervertrag; der von zahlreichen Fans umschwirrte Stand blieb geöffnet.

Models & Menschenmengen

Ein obligatorisches E3-Diskussionsthema unter männlichen Messebesuchern ist die Schar adrett gewachsener junger Damen, die von arglistigen Ausstellern zur Aufmerksamkeitserregung an den Ständen geparkt werden. All die namenlosen Models verblaßten freilich neben dem Körpereinsatz von Lara Weller, ihres Zeichens neues menschliches Double der Polygon-Übertussi Lara Croft. Nachdem Kollegin Nell McAndrew von diesem ehrenwerten Amt zurücktrat, wurde Lara Weller (24) als neue irdische Verkörperung Croft'scher Leibesfülle erkoren. Als Sprechrolle stelle man sich so etwas nicht vor: Beim ersten öffentlichen Auftritt durfte das Lara-Double auf einem Motorrad sitzend die Pistolen schwenken. Eine für die Kommunikation mit der Menschenmenge zuständige männliche Plaudertasche mußte sich dabei mit der Beantwortung dämlichster Fragen »an Lara« herumschlagen – während diese aufpaßte, nicht von den für je zehn Se-



Über dem Nintendo-Stand hing ein lebensgroßer Podracer aus Star Wars Racer.









Abteilung Standpersonal: Das Qualitätsgefälle reichte von Nicole deBoer (Ezri aus Deep Space Nine) über Klingonen und ein Horny-Double bis hin zu einer Möchtegern-Xena.





Während Microprose echte Busse auf »MechWarrior« umlackierte, ließ Activision falsche aus dem Messestand ragen (Interstate '82).

kunden hinter ihr aufs Bike gesetzten Auserwählten begrabscht zu werden. Interessierte können Miß Weller in unserem Messe-Video in Aktion bewundern...

Was auf der E3 fehlte

Hier eine Übersicht der heißesten Geheimprojekte, die sich nicht offiziell auf die E3 trauten:

Tomb Raider 4

Eidos soll gegenüber Investoren schon längst geäußert haben, am vierten Teil der Erfolgsserie zu arbeiten. Auf der E3 gab es davon allerdings für Nicht-Investoren noch kein Polygon zu sehen. Nachdem Tomb Raider 3 erschreckend innovationsarm wirkte, will sich Eidos für die nächste Episode mehr Zeit lassen. Auch Commandos 2 konnte oder wollte Eidos noch nicht zeigen.

WarCraft 3, StarCraft 2

Blizzard North ist zwar noch mit Diablo 2 beschäftigt, aber die Strategie-Kollegen im südkalifornischen Firmenhauptsitz basteln seit Monaten an zwei neuen Geheimprojekten. Ob nun zuerst WarCraft 3 oder StarCraft 2 entwickelt wird, ist unbekannt. Nebulöse Andeutungen gut informierter Kreise lassen uns aber auf WarCraft 3 schließen.

Grand Prix 3

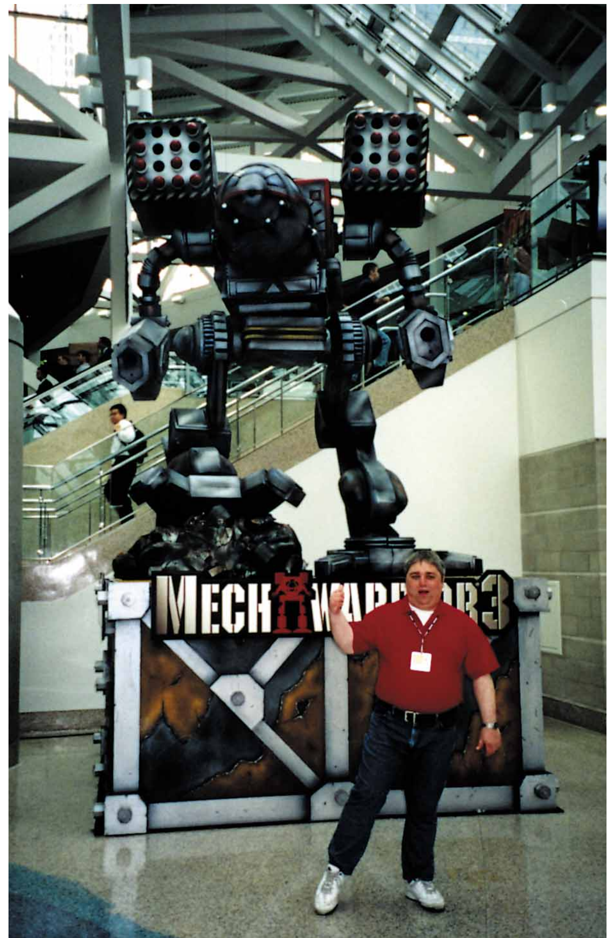
Mehr als zwei, drei Spiele pro Jahrzehnt sollte man von Designergenie Geoff Crammond nicht erwarten. Entsprechend viel Zeit läßt Microprose dem Briten bei der Fertigstellung seines Grand-Prix-2-Nachfolgers. Fans erhoffen sich eine neue Referenz im Lager der ultra-realistischen Fahrsimulationen.

Baldur's Gate 2

Interplay rechnet für das Jahr 2000 mit einer Fortsetzung zum Rollenspiel-Riesenhit von Bioware. Auf Detailinfos oder gar eine erste Version von Baldurs Gate 2 mußten E3-Besucher allerdings verzichten. Daß Bioware zudem an einem Multiplayer-Rollenspiel auf AD&D-Basis arbeitet, ist so gut wie sicher.

Promis & Partys

Still und heimlich mogelte sich Regisseur Steven Spielberg aufs Messegelände, um sich vor allem die Neuheiten im Videospiele-Lager anzusehen. Popstar David Bowie, mit Eidos durch seine Sprechrolle im Spiel **Omikron** verbunden, übernahm die Ehrengastrolle bei einer Party im House of Blues. Dummerweise wurden durch ein logistisches Meisterstück 3.500 Karten verteilt, obwohl die Lokalität nur etwa 1.500 Leute verkraften kann. Der schließlich durch Polizeistreifen aufgelöste Rückstau der 2.000 Nichteingelassenen sprach Bände. Beengte Verhältnisse verursachten auch berüchtigte Wrestler wie Diamond Dallas Page oder Bret Hart. Diese Herrschaften besuchten zwecks Promotion des neuen Videospiels **WCW Mayhem** den Ring inmitten des Electronic-Arts-Standes, wo sie allerdings nicht wirklich aufeinander losgingen, sondern die Gamepads zückten. Auch sonst gab es viel Prominenz auf der E3 zu bewundern, etwa die neue **Deep Space Nine**-Mimin Nicole deBoer oder den »Let's rrrumble«-Boxansager Michael Buffer.



Wer ist stärker: Mick Schnelle oder der Mad Cat hinter ihm?

Spiele, Spiele, Spiele

Doch genug gegafft, gedealt und geklagt. Im Mittelpunkt der E3 standen natürlich die Spiele. Mitten im Mai fand ein spektakulärer Schaulauf der Hitaspiranten fürs Weihnachtsgeschäft statt. So konnten wir nach langen Monaten endlich wieder eine wirklich neue Version von **Command &Conquer 3** spielen, ein weit fortgeschrittenes **Quake 3** bewundern und erstmals durch **Star Trek Voyager** laufen. Die absoluten Messe-Highlights stellen wir Ihnen auf den nächsten Seiten vor; in bester GameStar-Tradition schön säuberlich nach Genres sortiert. Die Genre-Hitlisten nennen für jedes Spiel neben Firma und voraussichtlichem Erscheinungstermin auch die aus unseren Previews bekannte Ersteindrucks-Note. Plazierungs-Veränderungen aufgrund des Messe-Eindrucks oder E3-Neuheiten haben wir mit Pfeilen bzw. Sternen gekennzeichnet. HL



Jeden Morgen war der Andrang auf die South Hall riesengroß.



Die wichtigsten News und Spiele im Actiongenre

E3-Action-Hits

Das neueste zu Quake 3 und zum Nachfolger von Jedi Knight: Actionspielern verhieß die E3 paradiesische Zeiten.

Der Trend in Sachen Action: Entweder produzieren die Entwickler ein richtiges Solospiel mit spannender Handlung und gelegentlichen Adventure-Einlagen – oder setzen voll auf Mulitplayer-Gefechte.

Quake 3 & Co.

Id Software hatte auf der E3 für Quake 3 Arena eine kleine Empore gebaut, auf der sich mehrere Teilnehmer in bislang nicht gezeigten Levels und nie erreichter Grafikqualität die Energiestrahlen um die Ohren hauen konnten. Aber auch Unreal Tournament oder Team Fortress 2 haben uns in den neuesten Versionen sehr gefallen. Tournament war sogar schon fast fertig. Da es wahrscheinlich schon nächsten Monat erscheinen wird, haben wir seinen Platz in der Hitliste für andere, weiter entfernte Spiele freigehalten.

Star Trek und 007

Eines der beliebtesten Gesprächsthemen auf der E3: Wer hat sie denn jetzt, die begehrte Lizenz für die Quake 3-Engine? Angekündigt wurden zwei Spiele auf Basis der neuen 3D-Technik. Star Trek Voyager von den Hexen-Entwicklern Raven Software und eine Comic-Umsetzung namens FAKK 2 (Ritual). Electronic Arts soll die Quake 3-Engine lizenziert haben und an einem James Bond-Spiel arbeiten. Gegenüber GameStar wollte id-Geschäftsführer Todd Hollenshead diese Meldungen explizit nicht dementieren. Wir rechnen damit, daß das Spiel kommt und nur noch letzte Vertragsdetails verhandelt werden.

Star Wars: Obi-Wan

Immerhin ein bißchen zu sehen gab es vom offiziellen Nachfolger zu Jedi Knight. In Star Wars: Obi-Wan kämpfen Sie sich als jugendlicher Obi-Wan Kenobi durch Episode 1-Szenarios wie die Wüste von Tatooine, eine Stadt auf Coruscant oder den Palast auf Naboo. LucasArts zeigte von dem Programm nur ein kurzes Video, in dem die flüssigen Animationen des Lichtschwert-Trägers auffielen.

C&C: Commando

Commando, der Action-Ableger aus dem Command & Conquer-Universum, scheint ein komplexes Spiel um Kommandoeinsätze zu werden, bei dem Sie einen Elitesoldaten (von hinten gezeigt) durch eine realistische 3D-Welt bewegen. Sie werden bekannte C&C-Fahrzeuge mit sehr realistischen Vehikelmodellen fahren und diverse Gebäude von NOD und GDI zerstören. Die Missionen sollen sehr vielschichtig werden – Sie müssen unter anderem Berge erklimmen, auf denen Scharfschützen sitzen, oder einen Panzer erobern, um einen Geschützturm zu knacken, der eine Flakstellung verteidigt.



Half-Life Opposing Forces: Auf der Jagd nach Gordon Freeman.

Half-Life Missions-CD

In Half-Life Opposing Force kämpfen als einer der bösen Soldaten. Der wird von seiner Einheit getrennt und muß fortan auf eigene Faust überleben. Die neuen Levels spielen ausschließlich in der Black Mesa Forschungsstation. Dort lernen Sie einige Bereiche kennen, die bislang nur im Intro zu sehen waren. Abgesehen von einer neuen Rasse Außerirdischer kloppen Sie sich künftig mit Texas-Rangern und dickbäuchigen Wachmännern.

Grand Theft Auto 2

Auch das Actionspiel Grand Theft Auto 2 wurde nur hinter verschlossenen Türen präsentiert. Das Grafik-Grundgerüst ändert sich in Teil 2 nicht grundlegend. Trotzdem sieht GTA 2 auf den ersten Blick neu aus. Die Städte sind düsterer, doch viele bunte Lichteffekte erhellen bei Schüssen oder Explosionen die Umgebung. Sie sammeln wieder Punkte, indem Sie Aufträge erledigen oder schlicht eine Bank überfallen. Diesmal regieren drei verfeindete Mafia-Clans in der Stadt. Je nachdem, mit welchem Sie verbündet sind, bekommen Sie andere Missionen angeboten und liefern sich mit anderen Feinden Vehikelgefechte. PS



Grand Theft Auto 2: Studie eines neuen Autos.


Quake 3 Arena: Schöner ballern im Netzwerk.


Loose Cannon: Lebensecht wirkende Großstädte.

Quake 3 Arena *(id Software)* Die Texaner haben es mal wieder geschafft: Die schönsten Spezialeffekte, die schnellsten 3D-Algorithmen und das perfekteste Leveldesign – damit verspricht Quake 3 Arena nicht nur im Netzwerk, sondern auch für Bot-Killer heiße Gefechte.

1. Ausgezeichnet 3. Quartal '99

Loose Cannon *(Digital Anvil)* Am Stand von Digital Anvil erregte die beeindruckende Grafik von Loose Cannon Aufsehen. Als Auto-Söldner fahren oder laufen Sie durch offenes Gelände und perfekt modellierte Großstädte mit Hochhäusern, Brücken und Bürgern.

2. ↑ Ausgezeichnet 1. Quartal 2000


Star Trek Voyager: Tuvok auf dem 3D-Raumschiff.


Giants: Abgefahrene Action voller neuer Ideen.

Star Trek Voyager *(Raven Software)* Das 3D-Actionspiel auf Basis der Quake-3-Engine versetzt Sie in die Rolle eines jungen Kadetten und die Voyager in eine Dimensionsfalle. Mit Phaser und acht weiteren Waffen sollen Sie sich durch gut 30 Levels kämpfen.

3. NEU Sehr gut 1. Quartal 2000

Giants *(Interplay)* Giants hat sich endgültig zum Geheimtip gemausert. Als Neuerung fiel uns vor allem die gestraffte Story auf. Hauptreiz sind neben der tollen Grafik nach wie vor die drei grundverschiedenen Parteien: Monster, Magier und 5er-Soldatentrupp.

4. ↑ Sehr gut 4. Quartal '99


Team Fortress 2: Gruppenkämpfe mit Soldaten.

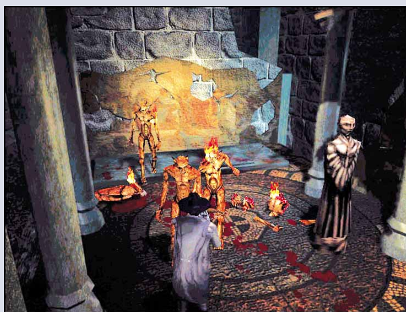

Messiah: Makabre Action um einen Engel.

Team Fortress 2 *(Valve)* Die fast schon fotorealistischen Soldaten in Team Fortress 2 sorgten unter vorbeischlendernden Messebesuchern für »Ahs« und »Ohs«. Mit der noch längst nicht fertigen KI sollen auch im Solomodus flotte Team-Gefechte möglich sein.

5. Sehr gut Anfang 2000

Messiah *(Interplay)* Als Engel schlüpfen Sie in Messiah in unterschiedlichste Figuren und lenken die armen Seelen. Himmlisch wirkten die gegenüber früheren Versionen stark verbesserten Spezialeffekte des Actionspiels; Grafik und Levels sind nahezu fertig.

6. ↑ Sehr gut 4. Quartal '99


Nocturne: Splatter-Spaß mit Untoten.


Daikatana: In Gefahr, den Anschluß zu verlieren.

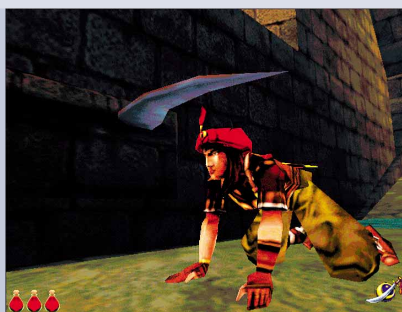
Nocturne *(Terminal Reality)* Nicht auf der eigentlichen Messe, sondern in einem umgebauten Wohnmobil präsentierten die Entwickler diesen imposanten Mix aus Echtzeit-3D und Rendergrafik. Sie steuern einen Zombiejäger und kämpfen mit blutrünstigen Untoten.

7. NEU Sehr gut 3. Quartal '99

Daikatana *(Ion Storm)* John Romero verbrachte die E3 am Stand von Ion Storm und zeigte Daikatana. Die schlechte Nachricht: Es erscheint nicht vor Weihnachten '99. Die gute Nachricht: Daikatana könnte auch dann noch die Actionwelt überzeugen. Hoffentlich.

8. ↓ Sehr gut 4. Quartal '99


Re-Volt: Rasante Raserei im Vorgarten.


Prince of Persia 3D: Orientalische Säbelkämpfe.

Re-Volt *(Acclaim)* Auch Action-Rennspiele können knuddelig sein: In Re-Volt bretten Sie mit funkgesteuerten Modellautos um die Wette. Die gesamte 3D-Welt sehen Sie aus der Gartenzwerg-Perspektive, während Sie über Bürgersteige und durch Vorgärten semmeln.

9. Gut 3. Quartal '99

Prince of Persia 3D *(Red Orb)* Zwei Bauchtänzerinnen lockten die Messebesucher zur Präsentation von Prince of Persia 3D. Das morgenländische Actionspiel selbst will mit sehr großen Levels und spannenden Säbelkämpfen fernöstlichen Charme versprühen.

10. ↑ Gut 3. Quartal '99

Die heißesten News, die besten Spiele

E3-Strategie-Hits

Die Nachricht schlug ein wie eine Bombe: Strategiepapst Sid Meier höchstpersönlich wird mit seinem alten Team Civilization 3 entwickeln.



Auf Demo-CD: Video-Special zu C&C 3

Klasse statt Masse: Dieses Jahr wurden wir auf der E3 von Strategiegurken weitgehend verschont, vor allem die Zahl mieser C&C-Klone hat stark abgenommen.

Civilization 3

Sid Meiers Dreamteam ist wieder vereint: Meier, Brian Reynolds und Jeff Briggs kündigten auf einer Pressekonferenz Civilization 3 an. Die drei haben bereits Civilization 1 gemeinsam entwickelt, jetzt werkeln sie unter der Firaxis-Fahne für Microprose/Hasbro am dritten Teil, der wie Civilization 2 wieder vor Alpha Centauri angesiedelt sein soll. Der Clou: Alle drei Spiele sollen miteinander »vernetzt« werden und eine Trilogie bilden. Feind- und Freundschaften, die Sie in Civilization 3 aufgebaut haben, sollen sich auch auf den nächsten Teil auswirken. Firaxis wird Alpha Centauri zu diesem Zweck sogar patchen. Civilization 3 wird nicht vor 2001 fertig; trotz des Mammutprojekts möchte Firaxis weiter mit EA zusammenarbeiten.

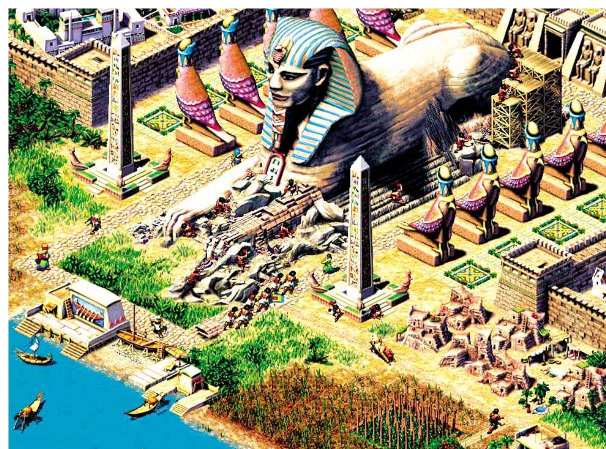


Von links nach rechts: Sid Meier, Jeff Briggs und Brian Reynolds kündigen stolz Civilization 3 an.

In diesem Sommer will Hasbro außerdem Civilization 2: Test of Time bringen, das neben dem grafisch leicht verbesserten Hauptprogramm je eine Science-fiction- und Fantasywelt enthält. Das Programm wirkt schon jetzt leicht veraltet und soll gleich zum Medium-Preis herauskommen.

Force Commander

Bei all dem Episode 1-Rummel wurde eine Star Wars-»Altlast« nicht gezeigt: Force Commander. Die Gerüchte, Force Commander werde auf Episode 1 getrimmt, scheinen nicht zu stimmen: Im Herbst sollen die planetaren Echtzeit-Schlachten zum ersten Krieg der Sterne erscheinen, dann dürfen Sie als Imperialer oder Rebell der jeweiligen Gegenseite einheizen. Vom Stormtrooper bis zum AT-AT werden fast alle Filmeinheiten sowie neue Designs wie Schwebepanzer mitkämpfen, insgesamt über 50 Truppentypen. Zu den Missionszielen wird es gehören, Schlüsselziele auszuschalten und Stellungen lang genug zu halten.



Pharaoh: Städtebau im alten Ägypten – die Sphinx steigert die Moral.

Ed Castillo lebt

Designerlegende Ed Castillo (Command & Conquer) hat nach seinem Weggang von Origin und Verschwinden in der Versenkung bei der auf Konsolentitel spezialisierten Firma Crave (Gex 3D) angeheuert. Ed Castillo soll mindestens ein Spiel entwickeln, wahscheinlich für PC. Gerüchteweise handelt es sich dabei um ein Echtzeit-Strategiespiel im mittelalterlichen Japan.



Force Commander: Wird nun doch nicht auf Episode 1 umgestrickt.

Pharaoh folgt Caesar

Impressions präsentierte das Aufbau-Strategiespiel Pharaoh, das die Nachfolge der Caesar-Reihe antreten soll. In Ägypten gründen Sie pulsierende Städte am Nil, die einigen Ärger bereiten: Sie müssen Überschwemmungen sowie Dürreperioden baumeisterlich überstehen. Grafisch macht Pharaoh einen etwas besseren Eindruck als Caesar 3, so schmücken riesige Sphinxe und Pyramiden Ihre antike Afrika-Metropole. MD


C&C 3: Erstmals kämpften wir für Nod.


Age of Empires 2: Gruppen lösen sich noch auf.

C&C 3 (*Westwood*) Schon vor Messebeginn konnten wir den Megatitel spielen – erstmals mit beiden Kampagnen. Luftlandetruppen, Mechs und Meteorschauer sowie durchgestylte Zwischensequenzen und Briefings ließen bei uns die alte C&C-Faszination auferstehen.

1. ↑ Ausgezeichnet September '99

Age of Empires 2 (*Ensemble*) Noch vor einem Monat lösten sich die Schlachtreihen des Echtzeit-Strategiespiels beim Sturmangriff sofort auf, nun hielten sie etwas länger. Katapulte wurden beim Marsch schützend von Infanterie umgeben; die Wegfindung funktionierte gut.

2. Ausgezeichnet 3. Quartal '99


Black & White: Ein Flaschengeist zaubert.

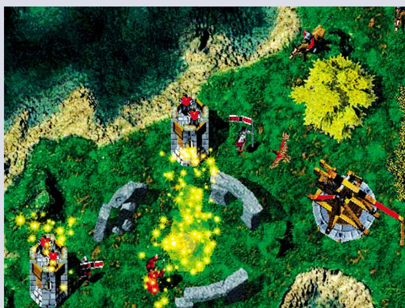

Dark Reign 2: Viel schöner als der Vorgänger.

Black & White (*Lionhead*) Als Magier steuern Sie eine riesige Kreatur und erobern eine wunderschöne 3D-Welt. Seit unserem Lionhead-Besuch im April hat sich recht wenig getan – immerhin warf nun ein riesiger Flaschengeist mit magischen Sprüchen um sich.

3. Ausgezeichnet 2. Quartal 2000

Dark Reign 2 (*Activision*) Die Krümelgrafik des Vorgängers ist einem wahren Schlachtenfeuerwerk mit 3D-Truppen gewichen, inklusive Tag- und Nachtwechseln. Das Terrain ist wieder enorm wichtig, so müssen Sie Wälder, Berge und Gewässer geschickt ausnutzen.

4. ↑ Sehr gut 3. Quartal '99


T.A. Kingdoms: Die Truppen sind jetzt größer.


Battlezone 2: Die SF-Schlachten wurden rasanter.

T.A. Kingdoms (*Cavedog*) In der E3-Beta waren sämtliche Fantasy-Einheiten um rund ein Viertel größer als noch vor zwei Monaten. Dadurch wird allerdings auch deutlicher, daß die T.A.-Engine Figuren weniger schön darstellt als mechanische Einheiten.

5. ↓ Sehr gut Juni '99

Battlezone 2 (*Activision*) Die bombastischen Gefechte zeigten sofort, daß der 3D-Genremix immer mehr Richtung Action tendiert. In unserem Schwebepanzer brauchten wir keine sorgenvollen Blicke mehr auf den Munitionsvorrat zu werfen – es gab immer genug.

6. ↓ Sehr gut 4. Quartal '99


Panzer General 4: Noch zugänglichere Taktik.


Theme Park World: Spaßige Kirmessimulation.

Panzer General 4 (*SSI*) Die Strategieschmiede verzichtet auf ihren berühmt-berüchtigten Zahlen-Overkill und setzt gleichzeitig auf dreh- und zoombare 3D-Landschaften. Außerdem können Sie mit einigen Elitetrupps bis zu 10mal pro Runde ziehen oder angreifen.

7. NEU Sehr gut September '99

Theme Park World (*Bullfrog*) Der Vergnügungspark ähnelt optisch einem schrägen Mix aus Dungeon Keeper 2 und Populous 3. Es wird vier Themen geben, etwa Spuk- und Dinopark. Sie können die 3D-Kirmes aus den Augen jedes beliebigen Besuchers erleben.

8. NEU Sehr gut 3. Quartal '99


Shogun: Tapfere Riesenarmeen führen Krieg.


Star Trek New Worlds: Kämpfe auf Planeten.

Shogun (*Creative Assembly*) Die opulenten 3D-Echtzeit-Schlachten im alten Japan setzen auf gewaltige Infanterie- und Reiterformationen, die eindrucksvoll über Nippons Hügel und Wiesen stürmen. Shogun gefällt uns einen Tick besser als Eidos' ähnliches Braveheart.

9. Sehr gut Oktober '99

Star Trek New Worlds (*Interplay*) Die 3D-Echtzeitschlachten nebst Basisbau sind viel farbenfroher geworden. Die planetaren Gefechte passen zwar nicht ganz zu Föderation, Klingonen und Romulanern, doch dafür spielen sich die Parteien sehr unterschiedlich.

10. ↑ Sehr gut 4. Quartal '99



Die wichtigsten News und Spiele der E3-Messe

E3-Sport-Hits

Höchste Zeit fürs Feuerknopffinger-Training: Imposante Fortsetzungen zu Fifa und NHL führen die zehn Sport-Highlights der E3 an.



Formula One Championship: Das erste F1-Rennspiel von EA Sports.

Angesichts der Dominanz von EA Sports muß man jede Firma bewundern, die sich noch auf den Sportspiel-Markt traut. Durch einen auf der E3 verkündeten Deal mit Fox Sports trägt Activision seinen Teil zur Konkurrenzbelebung bei: Fox-Titel wie die Eishockey-Simulation **NHL Championship 2000** werden künftig von Activision in Europa vertrieben. Noch stärker ist das sportliche Engagement von Microsoft. Dort hat man nicht nur eigene Fußball-, Basketball- und Football-Simulationen in Arbeit, sondern beherbergt nun auch der Spielewelt berühmteste Golf-Serie: Durch den Kauf von Access Software hat Microsoft mit **Links 2000** und **Links Extreme** zwei heiße 7er Eisen im Feuer.



Sierras Rodeosimulation bekommt den GameStar-Wanderpokal für die merkwürdigste Messeneuheit.

Tischfußball

Die Tabellenführer von EA Sports haben nicht nur Nachfolger der Serienhits **NHL**, **Fifa**, **NBA Live** und **Madden NFL** im 2000er-Lineup. Fans bekommen im September mit **Die Bundesliga-Stars** sogar einen actionreichen Zusatzhappen serviert.

Ein ganz anderes Kicker-Gefühl verbreitet Hasbro mit seiner Umsetzung des Tischfußball-Evergreens **Subbuteo**. Die Spieler schnippen abwechselnd ihre Kickerfiguren übers Feld und versuchen dabei mühsam den Ball zu treffen. Das Ganze erinnert entfernt an Eisstockschießen und erfordert präzises Mausklick-Timing im Stil einer klassischen Golfsimulation.

Bizarre Sportarten

Auch wenn peinlich berührte deutsche Pressesprecher die betreffenden Informationen aus der Infomappe zensierten, wollen wir Ihnen eine weitere Expansion von EA Sports nicht verschweigen. Speziell für die Jäger und Sammler im heimischen amerikanischen Markt wurde die Outdoor-Reihe ins Leben gerufen. Im ersten Titel **Master Hunter** erblickt man seinen Waidmann von außen im 3D-Terrain oder schleicht in bewährter Ego-Shooter-Perspektive durchs Unterholz. Durch gehobene Grafik und Verwöhn-Features wie Zusatzgewehre per Internet-Download soll **Master Hunter** die reichhaltige Halali-Konkurrenz abschießen. Angesichts der allgegenwärtigen Hatz auf Hirsche, Bären, Forellen und andere wilde Bestien mutet Sierras bizarre Rinderreit-Simulation **Professional Bull Rider** dagegen richtig schön friedlich an, zumal Sie komfortablerweise sowohl den mutigen Cowboy als auch den Stier steuern dürfen.

MTV Sports

Auch die modernen Fun-Sportarten kommen langsam, aber sicher auf dem PC in Schwung. THQ will sich in den nächsten Jahren in Zusammenarbeit mit dem Musik-Sender MTV spaßiger Sparten wie Skateboardrennen annehmen. Infogrames packt derweil die Thermounterwäsche ein und verspricht mit **Supreme Snowboarding** eine grafisch entzückende Umsetzung der trendigen Schnee-Leibesertüchtigung.

Motor City

Relativ knüllerarm verlief die Messe für Rennspielfans, denn die mit Spannung erwartete neue Microprose-Simulation **Grand Prix 3** wurde nicht gezeigt. Originalität im vierrädrigen Bereich demonstrierte Electronic Arts mit **Motor City**, einem Online-Ableger der **Need for Speed**-Serie. Ausschließlich im Internet fahren Sie mit 50er-Jahre-Schlitten gegen andere menschliche Mitspieler um Siegesprämien. HL



Der »let's rrrumble«-Boxansager Michael Buffer warb für Ready 2 Rumble Boxing.


Fifa 2000: Duelle mit realistischen Animationen.



NHL 2000: Intelligentere Kufencracks.

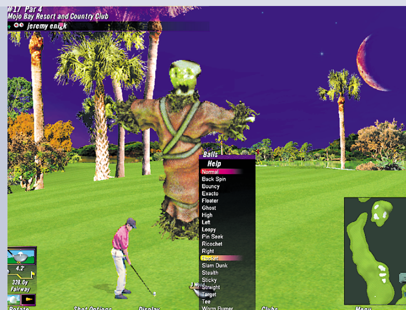
Fifa 2000 *(EA Sports)* Zerr, hakel, grätsch: Vor allem im Zweikampf-Bereich verspricht die neue Fifa-Version verbesserte Animationen. Im Liga-Modus werden Europapokal und Abstiegsgefahr realistisch integriert. Neben aktuellen Mannschaften stehen klassische Teams zur Wahl.

1. NEU – Ausgezeichnet Oktober '99

NHL 2000 *(EA Sports)* Verbesserungsflut tut Eishockey gut. Sprints und Checks werden jetzt mit separaten Feuerknöpfen ausgelöst. Im Angriff sollen Schlagschüsse und Direktabnahmen öfter zu Toren führen. Die Künstliche Intelligenz wird komplett neu programmiert.

2. NEU – Ausgezeichnet September '99


NBA Live 2000: Der Streetball-Modus ist neu.

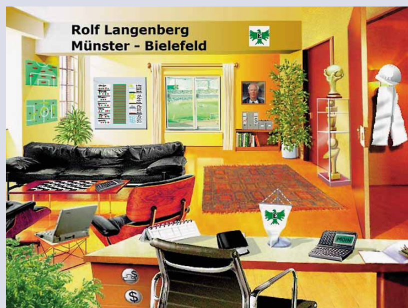

Links Extreme: Voodoo-Puppen als Hindernis.

NBA Live 2000 *(EA Sports)* Nach der überzeugenden 99er Ausgabe streben die Grafiker noch realistischere Spielergesichtszüge und Interaktionen an – von »abbrüllen« bis »abklatschen«. Im neuen Streetball-Modus gibt es erstmals auch One-on-one-Duelle.

3. NEU – Sehr gut November '99

Links 2000 / Extreme *(Microsoft)* Die stockseriöse Golfsimulation bietet in der 2000er Neuauflage neue Steuerungsvarianten und Spielmodi. Links Extreme (im Bild) ist ein separater Serienableger. Bonusbälle mit Spezialfähigkeiten sorgen hier für Extrawaffen-Charme.

4. NEU – Sehr gut Oktober '99



Anstoss 3: Das Managerbüro kehrt zurück.

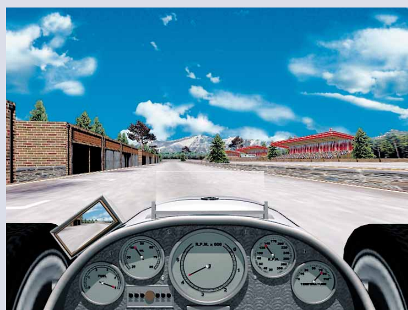

Need for Speed 4: Verstärkter Polizeieinsatz.

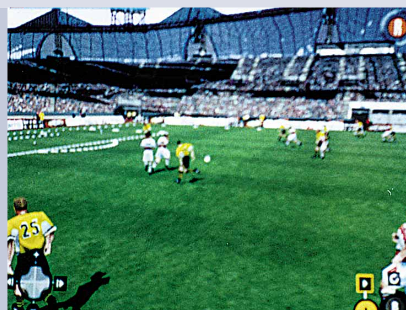
Anstoss 3 *(Ascaron)* Der neue Fußball-Manager soll ebenso schön wie spielerisch sattelfest werden. Live berechneter Spielablauf mit 3D-beschleunigter Grafik und umfangreiche Stadionausbau-Optionen sollen Konkurrent Kurt von Heart-Line abhängen.

5. Sehr gut November '99

Need for Speed: High Stakes *(Electronic Arts)* Mit dem deutschen Untertitel »Brennender Asphalt« geschlagen, wird der vierte Need-for-Speed-Titel bei uns erscheinen. Ein neuer Karrieremodus peppt die Überlandpartien in prominenten Sportwagen auf.

6. ↑ – Sehr gut September '99


Spirit of Speed: Rasch wie Anno dazumal.


Die Bundesliga-Stars: Neues von EA Sports.

Spirit of Speed *(Microprose)* In der Rennsaison 1937 steuern Sie authentische Oldtimer-Flitzer von Herstellern wie Mercedes oder Bugatti. Das holprige Fahrverhalten der prähistorischen Rennsemmeln soll physikalisch korrekt eingefangen werden.

7. NEU – Sehr gut 1. Quartal 2000

Die Bundesliga-Stars *(EA Sports)* Auf der Basis von Fifa 99 wird dieses Action-Fußball entwickelt. Weniger Simulationsanspruch, mehr Bundesliga-Flair: Im Spielverlauf gewinnen Sie Sternchen, mit denen sich die Talentwerte einzelner Spieler verbessern lassen.

8. NEU – Sehr gut August '99



Downhill Mountainbiking: Stramme Wadeln.



International Football 2000: Action von Rage.

Downhill Mountainbiking *(Codemasters)* Der Berg ruft: Im ersten Mountainbiking-Simulator für den PC justieren Sie Reifen, Bremsen und Gangübersetzung, um dann mit Gewichtsverlagerung und Pedalgefühl über internationale Trails zu holpern.

9. NEU – Gut Juli '99

International Football 2000 *(Microsoft)* Der von Rage programmierte Fifa-Verfolger hat gefällige Grafik und ist nett zu Einsteigern: Die Steuerungsfeinheiten lassen sich behutsam im Ein-Feuerknopf-Modus lernen. Ruud Gullit steuert Kommentare bei.

10. ↑ – Gut Oktober '99



Die wichtigsten News und Spiele

E3-Simulations-Hits

Chris Roberts meldete sich auf der E3 als Spieledesigner zurück – und präsentiert den kommenden Wing-Commander-Killer.



Ein Planeten-Screen von Freelancer. Mit 3D-Sequenzen zoomen Sie in jedes Gebäude.

Der Trend bei Simulationen geht ganz klar zu Weltraumspielen. Fast jede Simulationsfirma hatte ein Sciencefiction-Epos parat.

Freelancer

Der absolute Höhepunkt der Messe war dabei **Freelancer**, jenes Weltraumepos, mit dem sich **Wing Commander**-Vater Chris Roberts zurückmeldet. Während sein Bruder Erin der Öffentlichkeit noch das in England produzierte **Starlancer** präsentierte, zeigte Chris hinter verschlossenen Türen ausgewählten Journalisten sein Werk. Brillante Grafik mit phantastischen Explosionen und Nebeleffekten läßt die Konkurrenz alt aussehen. Roberts verzichtet zwar auf Videosequenzen, die Animationen der Charaktere sind dafür einzigartig. Spielerisch dürfen Sie sich auf eine Art **Privateer Deluxe** freuen. **Freelancer** befindet sich noch in einem sehr frühen Stadium, richtig spielbar ist es derzeit nicht. Deshalb taucht es auch noch nicht in unserer Hitliste auf. Der Release ist für Ende 2000 geplant.

Eurofighter Typhoon

Eigentlich war Don Whiteford von DID gar nicht offiziell auf der E3. Doch für uns machte er eine Ausnahme und zeigte uns in einer Exklusivpräsentation auf seinem Laptop **Eurofighter Typhoon**, den Nachfolger des legendären **Eurofighter 2000**. Gezielt eingesetzte Videosequenzen und storybezogene Spezialmissionen sollen Einsteiger wie Profis gleichermaßen ansprechen. Sechs Piloten, um deren Wohlergehen Sie sich kümmern müssen, dienen als Identifikationsfiguren im dynamischen Feldzug auf Island.

Flight Simulator vs. Flight Unlimited

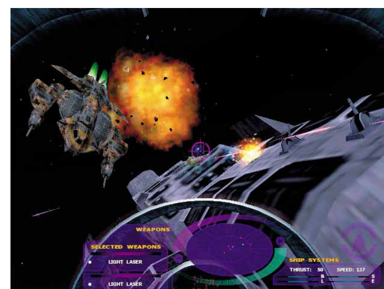
Der **Flight Simulator 2000** erscheint im Herbst und wird erstmals photorealistische Grafiken mit echten Höhenzügen bieten. Zwei Verkaufsversionen sind geplant: Die Grundversion enthält bereits 20.000 Flughäfen (siebenmal mehr als der Vorgänger). Eine spezielle Professional-Variante veredelt Städte wie Berlin mit zusätzlichen Gebäuden und hochauflösenden Texturen. Mit nur einem Szenario wartet **Flight Unlimited 3** auf. Dafür ist die Gegend um Seattle erheblich detaillierter gestaltet als jedes **Flight Simulator**-Szenario. Sogar Bill Gates' Haus wurde eingebaut.



Der Flight Simulator 2000 entführt Sie in photorealistische Szenarien.

Novalogic startet voll durch

Gäbe es einen Preis für Fleiß, würde ihn sicherlich Novalogic gewinnen. Nicht weniger als vier neue Simulationen wollen die Kalifornier noch im Herbst veröffentlichen, darunter Highlights wie **Comanche 4** und **Armored Fist 3**, die beide auf einer Voxel-Engine beruhen. Aus klassischen Polygonen aufgebaut ist der Weltraumflieger **Tachyon**, der mit besonders großen Raumstationen aufwartet. Bis zum nächsten Frühjahr folgen **Wolfpack 2** (U-Boot-Simulation), **Joint Strike Fighter** (Flugsimulation) und das zugunsten von **Comanche 4** verschobene **Maximum Overkill** (Action-Simulation). MIC



Tachyon ist Novalogics erstes Weltraumspiel.


Gunship 3: Mit dem Apache auf Panzerjagd.


Freespace 2: Dicke Raumer und farbige Nebel.

Gunship 3 (*Microprose*) Die Entwickler haben das Heli-Trio durch den russischen Hokum zum Quartett aufgewertet. Alle vier Gunships verfügen über ein äußerst praktisches, transparentes Cockpit. Dadurch behalten Sie Gegner erheblich besser im Auge als zuvor.

1. Ausgezeichnet 1. Quartal 2000

Freespace 2 (*Interplay*) Das Freespace-Team setzt auf opulente Optik vom Feinsten. Die packenden Weltraumschlachten, in denen Sie sogar Schluchten auf Großraumeroberflächen als Deckung nutzen können, sind höchst komplex und erstklassig umgesetzt.

2. NEU Sehr gut Oktober '99


Starlancer: Angriff auf einen Transporter.


Eurofighter Typhoon: Dynamik über Island.

Starlancer (*Digital Anvil*) Durch mehrstufige Explosionen bringt Starlancer Farbe ins Weltall. Besonders beeindruckend sind die mit Energieblitzen inszenierten Energie- und Warpfelder. Die interessante Story wird während der Missionen weitergesponnen.

3. Sehr gut 4. Quartal '99

Eurofighter Typhoon (*DID*) Beim Nachfolger des Eurofighter 2000 sind realistische Flugphysik und storybezogene Spezialeinsätze die Stärken. Sie kümmern sich um das Wohl von sechs Piloten. Die dynamische Kampagne wird durch viele Videos aufgelockert.

4. NEU Sehr gut 2. Quartal 2000


Comanche 4: Im VoxelSpace auf Panzerjagd.


Armored Fist 3: Neue, realistischere Fahrphysik.

Comanche 4 (*Novalogic*) Novalogic setzt nach wie vor auf Heli-Action im Voxel-Space-Gewand. Neu sind einzelne Soldaten, die Ihren Hubschrauber vom Boden aus angreifen. Die Künstliche Intelligenz des Flügelmanns soll kräftig verbessert werden.

5. NEU Sehr gut Oktober '99

Armored Fist 3 (*Novalogic*) Mit dem bewährten Mix aus Panzersimulation und Action lockt Sie Novalogic erneut ins Gefecht. Diesmal unterstützen Sie auch vorrückende Fußtruppen. Durch eine realistischere Physik kann Ihr Panzer neuerdings sogar umkippen.

6. NEU Sehr gut September '99


Heavy Gear 2: Roboterkampf auf Rollschuhen.


Silent Hunter 2: Dicker Pott im U-Boot-Visier.

Heavy Gear 2 (*Activision*) Heavy Gear 2 nähert sich mit Riesenschritten der Fertigstellung, verliert aber langsam an Boden. Satte Explosionen und gut animierte Gears veredeln die harten Gefechte. An die Oberklasse von MechWarrior 3 kommt es wohl nicht heran.

7. ↓ Sehr gut Juli '99

Silent Hunter 2 (*SSI*) Als deutscher U-Boot-Kommandant im Zweiten Weltkrieg kämpfen Sie gegen Zerstörer, Wind und Wetter. Stürme lassen die realistisch simulierten Wellen hochschlagen. Thermische Wasserschichten nutzen Sie zum Versteckspiel.

8. NEU Gut 3. Quartal '99


B-17: Bomberschlachten im Zweiten Weltkrieg.



MiG Alley: Die Geburtsstunde der Düsenjäger.

B-17 (*Microprose*) Sie befehligen eine komplette B-17-Besatzung und übernehmen bei Bedarf selbst alle Positionen, vom Bordschützen bis zum Piloten. Auf Mausklick kümmern sich die Teammitglieder um verletzte Kameraden oder bekämpfen Brände an Bord.

9. NEU Gut November '99

MiG Alley (*Rowan*) Spannende Luftduelle mit den archaischen Düsenjägern aus dem Koreakrieg verspricht MiG Alley. In der dynamischen Kampagne übernehmen Sie entweder vorgenerierte Missionen oder bestimmen selbst, welches Ziel Sie angreifen wollen.

10. Gut Juli '99 NEU



Action-Adventures und Rollenspiele boomen

E3-Adventure-Hits

Die Ära der früher so populären Point-and-click-Abenteuer geht zu Ende: Auf der E3 beherrschten Rollenspiele und Action-Adventures die Szene.

Der Trend ist eindeutig: Kaum noch ein großer Hersteller ist derzeit bereit, klassische Point-and-click-Adventures im Stil von Monkey Island 3 zu machen. Nicht einmal LucasArts (momentan voll im Episode 1-Rausch) hat ein richtiges Abenteuer in Planung, wie uns Grim Fandango-Macher Tim Schafer verriet. Das hübsche Simon the Sorcerer 3D hielt in Los Angeles beinahe allein die Fahne für die klassischen Adventures hoch. Allerdings ändern sich auch beim Zauberlehrling die Zeiten: Der gute Simon bewegt sich neuerdings durch eine klatschbunte 3D-Welt. Auf drei Dimensionen setzt auch das Horror-Abenteuer Gabriel Knight 3, bei dem uns aber sowohl die kantige Grafik als auch das schlichte Puzzledesign eher enttäuschten.



Simon the Sorcerer 3D: Witzige Abenteuer in einer bunten 3D-Magiewelt.

Throne of Darkness

Zwei ehemalige Blizzard-Mitarbeiter arbeiten für Acclaim derzeit an Throne of Darkness, einem Rollenspiel, bei dem Sie als japanischer Kriegsherr mit einer Gruppe von bis zu fünf Samurai durch die Gegend ziehen.

Asheron's Call

Das Fantasy-Rollenspiel Asheron's Call ist nur übers Internet spielbar. Die Messe-Version zeigte, daß die Designer Ultima Online und Everquest genau analysiert haben. Allerdings konnte die Grafik nicht mit letzterem mithalten. Sehr schick dagegen: Sie dürfen Ihren Charakter von den Fähigkeiten bis hin zu Frisur und Augenfarbe frei zusammenbasteln. Unter Rüstungsteilen schimmert sogar die Kleidung durch.

Drakan

Am Psygnosis-Stand gab's neben einer fast fertigen Version von Drakan auch einen Auftritt der offiziellen Rynn-Darstellerin zu bestaunen. Unsere Meinung: Weder Spiel noch Model müssen vor Lara Croft Angst haben!



Drakan: Besuch vom Rynn-Model.

Seeker

Noch in einem sehr frühen Stadium war das 3D-Rollenspiel Seeker von Logic Factory. Seeker wird acht Parallelwelten enthalten (solo oder im Internet spielbar), weitere sollen anschließend übers Internet verkauft werden und nur online spielbar sein.

Outcast

In Sachen Action-Adventure beeindruckte uns vor allem das grafisch opulente Outcast – das nur deshalb nicht in unserer Messe-Hitliste auftaucht, weil bereits im nächsten Heft der Test anstehen dürfte.

Alone in the Dark 4

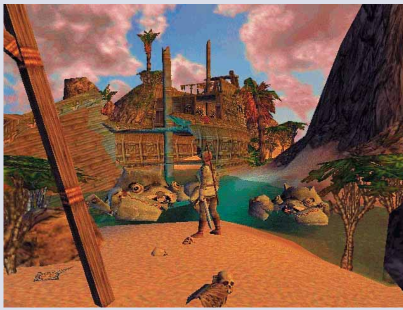
Vier Jahre nach dem Erscheinen von Teil 3 kündigte Infogrames überraschend Alone in the Dark 4 an. Wie bei den Vorgängern lenken Sie einen schick animierten Charakter durch eine düstere, vorberechnete 3D-Umgebung.

Shadow Man

Bei Shadow Man steuern Sie in bester Tomb Raider-Manier einen Helden durch New Orleans. Als Mensch sowie als Untoter im Schattenreich müht er sich, die Welt vor den grausigen Armeen des Todes zu retten. GUN



Shadow Man: Unser Held Mike LeRoi kämpft gegen kuriose Gegner.


Ultima 9: Lord Britishs letztes Solospiel.


Diablo 2: Der Klassiker im neuen Gewand.

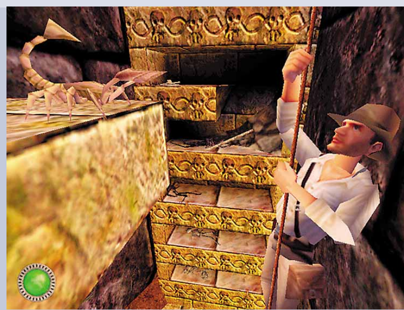
Ultima 9 (*Origin*) Das letzte Abenteuer des legendären Avatar. Richard Garriot hat die ehrwürdige Serie in Sachen Grafik und Spielkomfort stark aufgemöbelt, ohne dabei Ultima-Flair einzubüßen. Im Gegenteil: Sogar die Flugbahn einzelner Regentropfen wird berechnet.

1. ↑ Ausgezeichnet 3. Quartal '99

Diablo 2 (*Blizzard*) In Los Angeles zeigte Blizzard erstmals den neuen Barbaren-Charakter und die Dschungelwelt, den Schauplatz des dritten Aktes. Die E3-Version deutet bereits ein halbes Jahr vor dem Erscheinen auf einen Hit hin – trotz mäßiger Landschaftsgrafik.

2. ↓ Ausgezeichnet 3. Quartal '99


Final Fantasy 8: Japano-Flair und tolle Grafik.


Indiana Jones 5: Helden-Archäologe löst Rätsel.

Final Fantasy 8 (*Square*) Prächtige Zwischensequenzen und die begehbare Außenwelt gab es nur als Video am umlagerten Square-Stand zu sehen, aber von den Kämpfen waren bereits einige voll spielbar. Wir staunten über sensationelle Grafikeffekte.

3. NEU Sehr gut 3. Quartal '99

Indiana Jones 5 (*LucasArts*) LucasArts zeigte, wie üblich nur auf Einladung, die erste spielbare Version der neuen Abenteuer von Dr. Jones. Wir nutzten die Gelegenheit zu einer Lorenfahrt – Indy 5 verbindet gediegenes Rätseldesign mit schicker 3D-Grafik.

4. Sehr gut September '99


Drakan: Drachenreiten mit der hübschen Rynn.



Deus Ex: Rollenspiel von Altmeister Spector.

Drakan (*Psygnosis*) Die einzig wahre Tomb-Raider-Konkurrenz: In der Rolle der langbeinigen Rynn suchen Sie Ihren von Monstern entführten Bruder. Ihr bester Verbündeter dabei ist der Drache Artog, auf dessen Rücken Sie durch die Lüfte reiten können.

5. Sehr gut Juli '99

Deus Ex (*Ion Storm*) Warren Spectors großes 3D-Action-Rollenspiel war eine der kleineren Enttäuschungen der Messe – die Grafik-Engine leistet zwar Erstaunliches, aber alle gezeigten Schauplätze waren noch etwas arg eintönig in Grau oder Braun gehalten.

6. ↓ Sehr gut 1. Quartal 2000



System Shock 2: Neuer Kampf gegen Shodan.


Pool of Radiance 2: Rückkehr in die Realms.

System Shock 2 (*Looking Glass*) System Shock 2 hätte das Potential zum Riesenhit, wenn es nicht die leicht veraltete Grafik-Engine von Dark Project benutzen würde. Trotzdem verspricht das komplexe Sciencefiction-Rollenspiel sehr spannend zu werden.

7. ↑ Sehr gut 3. Quartal '99

Pool of Radiance 2 (*SSI*) Hinter verschlossenen Türen konnte Martin Deppe als einer von wenigen Auserwählten das neue Pool of Radiance bestaunen. Sein erster Eindruck: »Fantastische Grafiken!« Die AD&D-Lizenz wird für ein solides Regelwerk sorgen.

8. NEU Sehr gut 3. Quartal 2000


Vampire: Rollenspiel bietet Blutsaugen in 3D.


Nox: Schicker Diablo-Klon von Westwood.

Vampire (*Activision*) Sie durchleben das untote Dasein eines Vampirs vom Mittelalter bis in eine düstere fiktive Gegenwart. Mit Ihrer bis zu vier Leute starken Party treten Sie gegen die Unholde vom feindlichen Blutsauger-Clan Tzimisce und seinen Verbündeten an.

9. ↑ Sehr gut 1. Quartal 2000

Nox (*Westwood*) In dem Diablo-2-Konkurrenten werden Sie flinke Reaktionen und Köpfchen einsetzen müssen. Die Spielphysik erlaubt Manipulationen der Umgebung: Sie können Steine rollen und Wände durchbrechen. Besonders gefielen uns die »echten« Sichtlinien.

10. NEU Gut 4. Quartal '99



GameStar befragte 35 Top-Designer zur Spielezukunft

Profi-Prognosen

Wie wird unser Hobby in 2001 aussehen? Auf welche Spiele warten Star-Designer privat? Wir interviewten 35 Macher anläßlich der E3 '99.


Constantine Hantzopoulos
Looking Glass


Martyn Brown
Team 17


Trevor Chan
Interactive Magic


Glenn Corpes
Lost Toys


Graeme Devine
id Software


Brian Fargo
Interplay

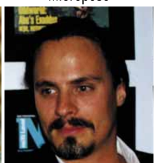

Tim Goodlet
Micropose


Richard »Levelord« Gray
Ritual


Tom Hall
Ion Storm


Torsten Hess
Blue Byte


Clayton Kauzlaric
Cavedog


Lorne Lanning
Oddworld


Vince Lee
Lucas Arts


Jordan Mechner
Red Orb


Sid Meier
Firaxis


Nigel Mills
Novalogic


Peter Molyneux
Lionhead


Mike Montgomery
Bitmap Brothers


Jörg Neumann
Digital Anvil


Mike Nichols
Surreal


Gabe Newell
Valve


Dave Perry
Shiny


Tom Putzki
Piranha Bytes


Brian Raffel
Raven


Chris Roberts
Digital Anvil


Erin Roberts
Digital Anvil


Bill Roper
Blizzard


Tim Schafer
Lucas Arts


Bruce Shelley
Ensemble Studios


Robert Sirotek
SirTech


Warren Spector
Ion Storm


Brian Sullivan
Ensemble Studios


Don Whitefort
DID


Erik Yeo
7-Games


Tony Zurovec
Digital Anvil

Auf der E3-Messe in Los Angeles interviewte GameStar 35 VIPs der Branche, darunter Sid Meier (**Civilization 3**), Peter Molyneux (**Black&White**), Chris Roberts (**Freelancer**), Gabe Newell (**Half-Life**), Bruce Shelley (**Age of Empires 2**) und Interplay-Gründer Brian Fargo. Ausnahmsweise ging es mal nicht ums nächste Produkt – wir wollten von den Designern vor allem wissen, wie sie sich die Zukunft der Spiele-Branche vorstellen.

Lieblingsspiel

Die erste Frage schien einfach zu sein: »Auf welches Spiel wartest du am meisten?« Doch immer, wenn der Befragte mit strahlendem Lächeln sein eigenes nennen wollte, schoben wir fieserweise nach: »... das nicht von dir oder deiner Firma stammt?« Nun kamen die Stars ins Grübeln, denn bei nur einer Nennung wollten sie 100prozentig richtig liegen. Robert Sirotek mailte uns sogar noch nachträglich, daß er sich durch eine Präsentation auf der Messe umentschieden habe, statt auf **Vampire** freue er sich nun auf Guido Henkels **Planescape**. Sie können davon ausgehen, daß jedes der genannten Spiele sehr interessant werden dürfte – und daß es sich bei den Zwei- und Dreifachnennungen um echte Knüller handelt.

Die Genre-Frage

Bei der Frage nach dem beliebtesten und unbeliebtesten Genre im Jahr 2001 spielten sowohl kühle Prognosen als auch persönliche Abneigungen eine Rolle. Während vie-

Beliebtestes Genre 2001

Genre	Nennungen
Echtzeit-Strategie:	9 Nennungen
3D-Action:	7 Nennungen
Strategie:	6 Nennungen
Action-Adventures:	5 Nennungen
Rollenspiele:	3 Nennungen

Gültige Einzelnennungen: 3D-Echtzeit-Taktik, Sportspiele, Internet-Spiele.

Ergebnis: Strategen brauchen sich keine Sorgen machen: 15 der 35 Befragten glauben, daß Strategie auch 2001 das wichtigste Genre sein wird, gefolgt von 3D-Action.

Erläuterung: Die Befragten sollten prognostizieren, welches Genre im Jahr 2001 das beliebteste sein wird. Sie mußten sich für ein Genre entscheiden, Angaben wie »Genre-Mix« wurden nicht gezählt.

Spiele-Hoffnungsträger der Designer

Titel	Nennungen
Age of Empires 2	3
Command&Conquer 3	3
Diablo 2	3
Quake 3	3
Giants	2
MechWarrior 3	2
Ultima 9	2

Gültige Einzelnennungen:
Black&White
Dark Reign 2
Deus Ex
Drakan
Driver
Flanker 2
Homeworld
Indiana Jones 5
Messiah
Planescape
Rayman 2
Shogun
StarCraft
The Sims
Vampire

Erläuterung: Die genaue Frage lautete: »Auf welches PC-Spiel freust du dich am meisten?« Die Designer mußten jeweils ein Spiel nennen, das nicht von ihnen oder ihrer Firma stammt.

le Kollegen beim »unbeliebten Genre« den fortschreitenden Niedergang des Adventure-Genres prognostizierten, knirschte Sid Meier (entgegen momentaner Trends) verächtlich »3D-Action« hervor. Als genreunabhängige Grundtendenz filterten wir bei den Gesprächen heraus, daß die meisten Spielemacher storybasierte Programme als die Zukunft sehen – egal, ob »Strategie mit Story« oder »3D-Action mit Story«.

Online vs. Solo

Wir fragten die Designer, wie sich die Spielzeit ihrer Kunden im Jahr 2001 auf Internet- und herkömmliche Spiele verteilen wird. Das Ergebnis – ein Fünftel der Zeit wird den Prognosen nach »massively multiplayer« verbracht – ist erstaunlich: Per Internet gespielte Multiplayer-Modi (etwa von Diablo) oder Deathmatches (etwa bei Half-Life) definierten wir ausdrücklich als nicht zu den reinen Internet-Spielen gehörend. Gemeint waren dagegen explizit Programme wie Ultima Online, die mehrere hundert oder tausend Spieler pro Partie erlauben.

Casual gamers rule

Wenn die Prophezeiungen unserer 35 Befragten zutreffen, werden regelmäßige oder auch »Hardcore«-Spieler 2001 endgültig in der Minderheit sein. Mehr als zwei Drittel der Käufer seien dann Gelegenheitsspieler. Wenig Grund zur Sorge für Sie: Keine Firma wird darauf verzichten, erfahrene Spieler mit anspruchsvoller Software zu versorgen. Aber spurlos wird der kommerzielle Erfolg teils einfachst gestrickter Mainstream-Programme an der Industrie bestimmt nicht vorübergehen.

Playstation 2

Aufgrund ihrer Spezialchips dürfte die Playstation 2 von Sony bei ihrem Erscheinen im nächsten Jahr in Bezug auf Grafikleistung erst mal jeden PC schlagen. Einer der Drakan-Programmierer sagte uns auf der Messe, sein Spiel könne theoretisch auf einer Playstation 2 bis zu achtmal schneller laufen. Doch nach dem anfänglichen Rückstand erwartet die Mehrzahl der interviewten VIPs, daß der PC die Konsole wieder überholen wird. Schon 2001, so der Mittelwert der gemachten Angaben, werde die Playstation 2 knapp hinter Highend-PCs liegen, mit von da an stetig wachsendem Abstand. LA

Unbeliebtestes Genre 2001

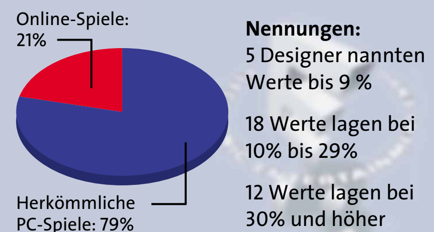
Genre	Nennungen
Adventures:	10 Nennungen
Simulationen:	6 Nennungen
Echtzeit-Strategie:	5 Nennungen
Prügelspiel:	3 Nennungen
Arcade-Action:	3 Nennungen
3D-Action:	2 Nennungen

Gültige Einzelnennungen: Runden-Strategie, Jagdspiele, Rollenspiele, Puzzle-Spiele, Sportspiele.

Ergebnis: Den Adventures droht nach Meinung der Designer eine düstere Zukunft, Simulationen werden eine Nische bleiben. Und einige Designer haben endgültig genug von Echtzeit-Strategie.

Erläuterung: Die Befragten sollten prognostizieren, welches Genre 2001 das am wenigsten geschätzte sein wird. Sie mußten sich für ein Genre entscheiden, Angaben wie »Genre-Mix« zählten nicht.

»Wieviel Spielzeit wird man 2001 mit Online-Spielen verbringen, und wieviel mit herkömmlichen PC-Spielen?«

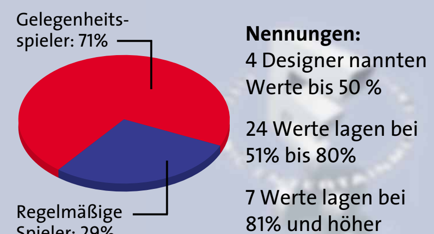


Nennungen:
5 Designer nannten Werte bis 9 %
18 Werte lagen bei 10% bis 29%
12 Werte lagen bei 30% und höher

Ergebnis: Im Schnitt glauben die Designer, daß 2001 ein Fünftel der Spielzeit für reine Internet-Spiele wie zum Beispiel Ultima Online aufgewendet werden wird.

Erläuterung: »Online-Spiel« bezeichnet reine Internet-Spiele (etwa Everquest). »Herkömmliche Spiele« schließt die Multiplayer-Modi von Solo-Spielen ein (etwa StarCraft im Battlenet).

»Wie groß wird 2001 der Anteil von Gelegenheitsspielern im Vergleich zu regelmäßigen Spielern sein?«

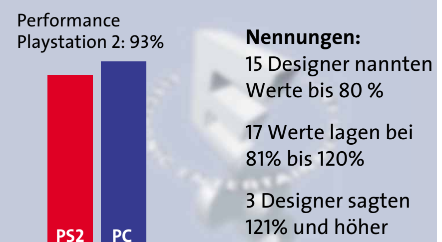


Nennungen:
4 Designer nannten Werte bis 50 %
24 Werte lagen bei 51% bis 80%
7 Werte lagen bei 81% und höher

Ergebnis: Offensichtlich hat die Deer-Hunter- und Barbie-Erfolgswelle die Designer beeindruckt: Sie glauben, daß 2001 weniger als ein Drittel der Käufer noch regelmäßige oder »Hardcore«-Spieler sein werden.

Erläuterung: Mit »Gelegenheitsspielern« sind Spiele-Käufer gemeint, die ihren PC überwiegend für andere Zwecke einsetzen und nicht regelmäßig oder sonderlich intensiv spielen.

»Wieviel Prozent der Spiele-Performance eines Highend-PCs wird im Jahr 2001 die Playstation 2 aufbringen?«



Nennungen:
15 Designer nannten Werte bis 80 %
17 Werte lagen bei 81% bis 120%
3 Designer sagten 121% und höher

Ergebnis: Im Schnitt glauben die Designer, daß die Playstation 2 schon 2001 knapp hinter der Spiele-Performance eines Highend-PCs liegen wird (mit danach steigendem Abstand).

Erläuterung: Abgefragt wurde die Gesamtperformance, ohne nach Eingabegeräten oder Genres zu differenzieren. Beim Highend-PC (der die 100%-Marke darstellt) sollten die Befragten die Entwicklung der PCs (vor allem 3D-Karten) bis 2001 einberechnen.



Action am Rande des Universums

Star Trek Voyager

Gefangen im Delta-Quadranten: Mit Janeway, Neelix und Seven of Nine erleben Sie dank Quake-3-Engine nervenzerfetzende 3D-Action.

Es saust allein durch den Delta-Quadranten, und zumindest ein Ziel wird das Raumschiff Voyager demnächst erreichen: Ihren PC-Monitor. Das 3D-Actionspiel **Star Trek: Voyager** versetzt Sie erstmals an Bord des einsamen Föderationsschiffs, das -zig Lichtjahre von der Erde entfernt den Weg nach Hause sucht. Im Spiel gerät Captain Janeway mit der Voyager in eine Dimensionsfalle. Das interstellare Bermudadreieck klappt zu, die Crew steckt fest. Um wieder in das gewohnte All zurückkehren zu können, braucht der Maschinenraum viel Energie. Hier kommen Sie ins Spiel: Als Sicherheitsoffizier besuchen Sie in gut 30 Missionen andere gefangene Schiffe und besorgen sich deren Energievorräte sowie Ersatzteile. Welche Raumer das sein werden, wollten die Entwickler auf der E3 noch nicht verraten – vom Borg'schen Würfel mal abgesehen. Allerdings ist mit Völkern wie Romulanern oder Cardassianern zu rechnen, und Raven-Chef Brian Raffel deutete uns gegenüber sehr deutlich an, daß Sie sich auch durch längst außer Dienst gestellte Schiffe kämpfen werden...



Die Quake-3-Engine sorgt für viel Detailtreue an Bord der Voyager.

Eindringlingsalarm

Star Trek: Voyager befindet sich in einem frühen Stadium. Erst ein paar Bereiche des Hauptschiffs sowie ein Borg-Demolevel sind fertig. Die Voyager wird bis ins kleinste Detail nachgebaut, an Bord herrscht reges Leben. Techniker marschieren durch den Maschinenraum und krabbeln unter Computer, auf der Brücke eilt Tuvok von Station zu Station, während Chakotay ruhig auf seinem Sessel thront. In der Voyager bereiten Sie sich auf Außenmissionen vor und wählen spezielle Waffen aus, studieren Pläne des Einsatzortes oder lassen sich vom Holo-Doc verarzten. Mitunter kommt es allerdings zu Überfällen auf Ihr Schiff. Wir konnten in einem der Levels bereits miterleben, wie sich eine unbekannte Alienrasse in einen Lagerraum beamte und sofort das Feuer eröffnete.

Waffe gegen Borg

Der friedliebenden Sternenflotte mag man heiße Feuergefechte kaum zutrauen, aber trotzdem: **Star Trek Voyager** wird ein reinrassiges 3D-Actionspiel. Mit den eher dezenten Phaserschüssen aus den Filmen hat das Kampfgerät wenig zu tun.



Kampf gegen das Kollektiv: Die Borg bewegen sich unglaublich lebensecht.

Auf der E3 waren einige der aufgemotzten Waffen bereits zu sehen, etwa ein Lasergewehr mit blauer Korona, das fast an die Railgun aus **Quake 2** erinnert. Generell greifen die Entwickler auf Schießprügel der Filme zurück. Nur ein Kriegsgerät wird völlig neu sein: Die IMOD wechselt automatisch die Energiefrequenz und schaltet so problemlos die Borg-Drohnen aus. PS

Star Trek: Voyager

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Raven Software
Termin:	2. Quartal 2000	Ersteindruck:	Sehr gut

Peter Steinlechner: »Voyager ist nicht unbedingt meine Lieblings-Trekserie, aber ich traue Raven mit ihrer langjährigen Erfahrung zu, ein erstklassiges 3D-Actionspiel zu schaffen. Die kompromißlose Ausrichtung auf Action kann diesem Programm nur gut tun.«



Test-Beben

Quake 3 Arena

Ein eingeschränktes Beta-Quake steht im Internet: GameStar sprach mit id Software über das kommende Multiplayer-Spektakel.

Nach langem Warten – Versionen für den Mac und für Linux waren schon erschienen – lag am 11. Mai endlich die Beta-Demoversion von **Quake 3 Arena** auf den Internet-Servern von id Software. Wir sprachen auf der Spielemesse E3 mit Graeme Devine, Leveldesigner bei id, über die Demoversion und das fertige Spiel. Devine verriet, der Rest von id arbeite derzeit daran, die Ergebnisse des großangelegten Betatests auszuwerten. Außerdem entstehe momentan die KI für die 40 computergesteuerten Bots, gegen die Solisten in den momentan geplanten 60 Levels antreten sollen.

Salto makabre

»Hoppla, das ist ja ganz schön flott«, ächzten viele Actionfans nach den ersten Minuten in den beiden **Quake 3**-Testlevels. Die Geschwindigkeit von Waffenwechsel und Laufschritt wurde kräftig aufgebohrt; auch die meisten Geschosse flitzen blitzschnell umher. Zum Glück wird der Name des Anvisierten über dem Fadenkreuz angezeigt – das erhält die Übersicht. »Bei jedem unserer Spiele hieß es anfangs, es sei zu schnell oder zu langsam. Die Leute gewöhnen sich aber an das veränderte Tempo«, erklärte uns Graeme. Im fertigen Spiel werden Sie außerdem zwischen drei unterschiedlich flotten Protagonisten wählen können – wer da auf Geschwindigkeit verzichtet, bekommt statt dessen extra viele Rüstungspunkte. Für ordentlich Schwung sorgt vor allem, daß es keine Leitern gibt. Größere Höhenunterschiede müssen Sie per Sprungfeld überbrücken. Und zwar nicht nur direkt nach oben, sondern auch seitwärts in großem Bogen über Abgründe. An einige Extras gelangen Sie nur mit vertrackten Hopsern über mehrere Felder. In der fertigen Version soll es noch abgedrehtere Sprungvorrichtungen geben – und sogar solche, mit denen die Spielfigur komplette Saltos schlägt. »Der Blick überschlägt sich aber nicht«, sagt Graeme, »wir haben das mal ausprobiert, aber einem Großteil der id-Mannschaft ist dabei schlecht geworden«. PS



Der Raketenwerfer spuckt nicht nur Raketen, sondern auch jede Menge Qualm.



Die prächtig ausgestatteten Levels verwöhnen mit unzähligen Details – da staunt auch der Krieger mit Quad-Damage.

Quake 3 Arena

Genre:	3D-Action	Hersteller:	id Software
Termin:	3. Quartal '99	Ersteindruck:	Ausgezeichnet

Peter Steinlechner: »Die Beta von Quake 3 Arena ist zwar nicht perfekt – aber es ist die beste der bisherigen id-Testversionen. Details wie Waffenbalance oder Übersicht beim Schießen sollten aber noch verbessert werden.«

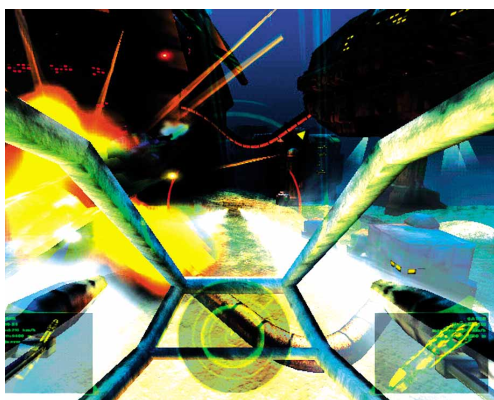
Schleichfahrt 2

Aqua

Hightech-Spiel, made in Germany: Eine 3D-Engine vom Feinsten und spannende Spielideen erwecken ein virtuelles Meer zum Leben.



Der gewaltige Krake hat keine Animationen und sondern existiert nur als mathematische Glei-



An den Explosionen wird noch gearbeitet.

Die Tiefsee liegt im westlichen Mannheim. Dort werkelt seit geraumer Zeit das Entwicklerteam Massive an Aqua, dem offiziellen Nachfolger zum U-Boot-Spiel Schleichfahrt. Wieder sollen Sie als Unterwasser-Söldner mit Hightech-Booten durch die Meere schippern und dabei allerlei Abenteuer erleben.

Die Entwickler haben sich für das Werk viel vorgenommen: An die Stelle der kurzen Missionen des Vorgängers soll eine durchgehende Unterwasserwelt mit Städten und unzähligen Gebäuden treten. Computergesteuerte Händler, Piraten, Soldaten sind selbständig in dem feuchten Reich unterwegs, Meeresgetier geht seinem nassen Alltag nach. Das sind große Pläne, für die Massive zuerst die technischen Grundlagen schaffen mußte. Wir waren vor Ort in Mannheim und haben uns den aktuellen Stand des Projekts angesehen.

Total Krass

Schleichfahrt überzeugte nicht zuletzt wegen der schönen Grafik. Deshalb hat Massive in den letzten 14 Monaten vor allem an einer brandneuen 3D-Engine gebastelt. Die soll Aqua sowie zwei weiteren Programmen zu Glanz und Gloria verhelfen; außerdem will Massive das 3D-Grundgerüst an andere Entwickler lizenzieren. Für die sogenannte Krass-Engine hat der technische Leiter Ingo Frick nicht nur vorhandene Grafik-Engines analysiert, sondern sich auch ganze Stapel wissenschaftlicher Arbeiten zu Themen wie Wegfindungs-Routinen oder 3D-Grafik besorgt. »Deren Autoren schreiben wir bei bestimmten Problemen direkt an und fragen einfach mal nach, wie die das gelöst haben. Die meisten freuen sich, wenn sich eine Spielefirma aus Deutschland meldet«, erzählt er.

Mathematisch erzeugte Krake

Die Handlung von Aqua hat bereits jetzt massive Auswirkungen auf die Technik. »Wir wollen besonders bizarr aussehende Gegner und haben irgendwann gemerkt, daß das mit herkömmlichen Animationstechniken nicht zu schaffen ist«, erklärt Designer Alexander Jorias. Nach viel vergossenem Programmiererschweiß gab's eine Premiere: Das erste prozedurale Monster der Spielegeschichte – auf unseren Screenshots se-



Neugierig betrachtet der Krake die volumetrischen Rauchwolken.



In der riesigen Aqua-Welt wirkt Ihr U-Boot fast winzig.

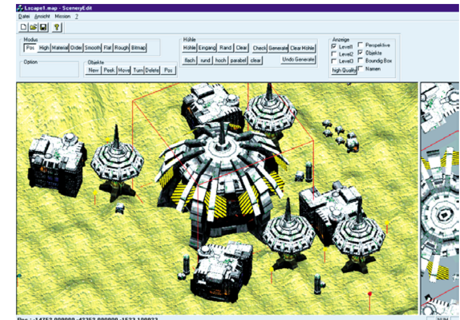


Texturen im herkömmlichen Sinn, chung im Speicher.

hen Sie das Biest in Aktion. Der Krake besteht ausschließlich aus mathematischen Gleichungen: Im Gegensatz zu anderen 3D-Kreaturen wird er nicht in einem Animationsprogramm konstruiert, seine Außenhaut nicht gezeichnet. Er wird statt dessen – inklusive der Texturen – mit komplexen Formeln berechnet. Denn Formeln benötigen sehr wenig Platz im Hauptspeicher, sorgen für flüssige Bewegungen, und der Spieldesigner kann genau festlegen, wie jeder Tentakel mit der Umgebung interagiert. Auf diese Weise zum Leben erweckte Wesen lassen sich sogar mit normalen Polygonmodellen verbinden – der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt, bis hin zu Symbiosen aus eckigem Kampfboot und fließenden Formen.

Feuchte Lichtspiele

Am Meeresboden ist es üblicherweise dunkel und damit öde. Deshalb steckt das Team besonders viel Aufwand in spektakuläre Lichteffekte. Noch bevor Sie eine der maritimen Siedlungen auf dem Meeresgrund erreichen, sollen Sie schon von weitem Beleuchtungsanlagen oder Scheinwerfer strahlen sehen. Dann glühen allmählich helle Fenster auf, anschließend erkennen Sie durch das trübe Naß Gebäude und allerlei Transportboote. In Felshöhlen werfen die Scheinwerfer Ihres Mini-U-Boots verzerrte Lichtkegel; mit entsprechender Hardware sollen Sie sogar kleinste Schattenrisse erkennen – Bumpmapping sei dank. Aufwendige Partikeleffekte sorgen für fröhlich blubbernde Luftbläschen, die – etwa bei Beschuß – realistisch verwirbeln. Ihre seitlich angebrachten Kanonenrohre fangen nach einigen Schüssen an zu glühen. Detonationen sollen nicht einfach nur bunt aussehen, sondern das feindliche Schiff tatsächlich in mehrere Einzelteile zerreißen, die dann physikalisch korrekt auf den Meeresboden sinken. PS



Im internen Editor von Massive entsteht hier gerade eine hochkomplexe Unterwassersiedlung.

Aqua

Genre:	U-Boot-Spiel	Hersteller:	Massive
Termin:	Anfang 2000	Ersteindruck:	Sehr gut

Peter Steinlechner: »Irgendetwas zieht mich bereits jetzt in die Tiefe: Aqua steht zwar erst am Anfang seiner Entwicklung, macht aber schon einen erstklassigen Eindruck. Auf dieses Spiel bin ich gespannt!«

Interview mit Massive

GameStar Was habt ihr alles vom Vorgänger Schleichfahrt übernommen?
Ingo Frick Erfahrung. Und das Wissen, wie eine gute Spiele-Engine aussehen muß. Nachdem Schleichfahrt fertig war, wußten wir genau, wo die Knackpunkte sind. Die gibt's überall, aber mit unserem neuen Grundgerüst können wir sie gezielt vermeiden.
GameStar Was wollt ihr inhaltlich ändern, habt ihr viele Anregungen von Spielern bekommen?
Alexander Jorias Ja, ungeheuer viel. Wir gehen da auch sehr stark drauf ein. Statt kleiner Filme gibt's künftig richtig aufwendige Zwischensequenzen direkt in der Engine. Die sehen trotzdem besser aus als die alten Renderfilme. Dialoge werden komplett gesprochen, die Story insgesamt wird um einiges knackiger.
GameStar Was war bislang die größte Schwierigkeit, auf die ihr bei der Entwicklung der Krass-Engine gestoßen seid?
Alexander Jorias Alles so sauber hinzukriegen, daß die Module zusammenpassen. Erweiterbar, austauschbar, robust, einfach für den Entwickler – wenn du zwei dieser Punkte hinkriegst, bist du gut. Wir wollten alles hinkriegen, und das ist uns gelungen.
Oliver Weirich Das ist schwieriger, als man denkt. Nimm mal die grundsätzliche Frage, ob komplexe Objekte am Stück oder in Einzelteilen an die Grafikkarte übermittelt werden. Wenn dann ein neues Modell rauskommt, das alles wieder anders macht, hast du ein Problem. Also müssen die Schnittstellen so allgemein sein, daß wirklich jede 3D-Karte damit klarkommt.
GameStar Aqua soll erst in rund einem Jahr erscheinen. Habt ihr denn keine Angst, daß es dann veraltet ist?
Alexander Jorias Nein. Letztlich gibt's bei 3D-Grafik keine Quantensprünge. Da ist alles Evolution. Außerdem ist die Engine zwar fertig, wird aber kontinuierlich weiterentwickelt.



Die Massive-Macher: Links Alexander Jorias (Spieldesign), rechts Oliver Weirich (Art Director), vorne Ingo Frick (Technical Director).

GameStar Welchen Aspekt möchtet ihr bei der Technik noch weiter verbessern?
Alexander Jorias Die organischen Gegner. Die bewegen sich jetzt schon viel lebensechter als alles, was ein Animateur mit den üblichen Programmen zustande bringt. Das wird ein entscheidender Punkt, daß du in Aqua gegen organische Biester kämpfst.

Ballerei mit Hirn

Enforce



Intelligente Action verquickt mit Strategie- und Adventure-Elementen: So stellt man sich in Schweden einen modernen 3D-Shooter vor.



Auch in den Dungeon-Leveln finden Sie immer wieder fahrbare Untersätze.

Mitten in Norrköping, einem verschlafenen 120.000-Seelen-Ort im südlichen Schweden, residiert die Mannschaft von UDS, die in Deutschland erstmals mit dem witzigen **Bleifuss Fun** von sich reden machte. Das 30 Mann starke Team arbeitet derzeit an vier kommerziellen Titeln gleichzeitig. Vor allem **Enforce** macht (neben **Airfix Dogfighter**) einen tadellosen Eindruck: ein 3D-Shooter, der mehr auf intelligente Action als gewalttriefende Ballerei setzt. Bei einem Vor-Ort-Termin bekamen wir als weltweit erstes Magazin beide Titel vorgeführt.

Kampf ums Licht

Zweieinhalb Millionen Jahre nachdem sich die Menschheit selbst ausgerottet hat, beginnen auf einem anderen Planeten wieder Lebewesen, aufrecht zu gehen. Aus den echsenähnlichen Gestalten entwickeln sich zwei miteinander verwandte Rassen, die unterschiedlicher gar nicht sein könnten. Die einen sind riesige Fleischberge, heißen Revakei und leben auf der Sonnenseite des Planeten. Dagegen kriegen die Mesphi keinen wärmenden Strahl ab und sind dementsprechend ziemlich schmächtig. Als sie von ihrem Schattendasein die Nase voll haben, machen sie sich auf ins Land der Revakei. Es kommt zu diversen Mißverständnissen, und bald führen die beiden eigentlich höchst friedlichen Völker einen erbitterten Krieg.

Von jedem etwas

Die Entwickler widerstanden der Versuchung, aus dieser klassischen Ausgangssituation ein reinrassiges 3D-Gemetzel oder ein herkömmliches Echtzeit-Strategiespiel zusammenzuzimmern. **Enforce** will gehobene Actionkost bieten, die geschickt mit einer Portion Strategie versetzt und mit einer Prise Adventure gewürzt ist. Wie bei **Dark Project** ist es oft sogar angebracht, den Feind zu umgehen. Manche Aufträge, etwa einen Sabotageeinsatz, erledigen Sie dadurch deutlich einfacher. Dazu kommen kleinere Rätseleinlagen wie Schalter umlegen oder bestimmte Objekte aufspüren.

Rüstungsspirale

Der Konflikt entwickelt sich anfangs eher träge: Da sowohl Mesphi als auch Revakei wenig kriegerisch veranlagt sind, wirkt das militärische Niveau der Kontrahen-



Die abwechslungsreichen Indoor-Passagen sind etwas rätsellastiger als bei herkömmlichen 3D-Shootern.



Ein schmächtiger Mesphi geht zum Angriff über.

ten zunächst sehr bescheiden: Mehr als Handfeuerwaffen, Behelfsrüstungen und leichte Kampfwagen stehen während der ersten Levels nicht zur Verfügung. Beide Völker sind aber technisch hochentwickelt. Dementsprechend schnell geht die Erforschung von neuem Kriegsgerät vonstatten. Binnen weniger Jahre (und damit Missionen) können die Streithansel auf panzerbrechende Munition, enorm wirkungsvolle Ganzkörper-Rüstungen und sogar elegante Kampfgleiter zurückgreifen.

Licht und Schatten

Stattfinden wird die Action nicht nur in den von anderen Genrevertretern sattsam bekannten Gewölben, Verliesen und Gängen. Auch über die Planetenoberfläche können beziehungsweise müssen Sie in Enforce düsen. Da die Verbindungsetappen zum nächsten handlungsrelevanten Ort teilweise recht lang sind, stehen in den meisten Levels ein oder mehrere Vehikel herum, mit denen die Reise eindeutig angenehmer ausfällt. Dabei legen die Entwickler Wert auf ein realistisch wirkendes Handling samt effektiver Federung. Das Driften und Springen in den buckligen Landstrichen macht dadurch schon an sich eine Menge Spaß. Ihr Handlungsspielraum soll dabei in keinster Weise künstlich beschränkt werden: Alle Untersätze, die Sie finden oder erobern, sind immer fahrbar, auch wenn es spielerisch mal keinen Sinn macht, weil schon wenige hundert Meter weiter eine unüberwindliche Mauer Ihren Weg blockiert.

Braunstichig

Technisch soll die Engine mit 32-Bit-Rendering, Bumpmapping und aufwendigen Explosionen up-to-date sein. Grafisch macht Enforce bereits einen guten Eindruck, wenn es auch mit den hochglanzpolierten US-Shootern nicht ganz mithalten kann. Flexibel zeigt sich die UDS-eigene 3D-Engine: In den Indoor-Sequenzen schaffen abwechslungsreiche Texturen und diverse Lichteffekte Atmosphäre. Allerdings fehlte es dem uns gezeigten Mond-Level noch etwas an Farben. In den Außen-Abschnitten – dazu gehören unter anderem eine Eiswelt und ein Regenwald-Szenario – soll es viel bunter zugehen. Spannend könnte der Multiplayer-Modus werden. So sind sowohl klassische Deathmatches als auch Demolition Derbys mit den Fahrzeugen denkbar, eventuell sogar ein Mix aus beidem. MG

Enforce

Genre: 3D-Action
Hersteller: UDS
Termin: Dezember '99
Ersteindruck: Sehr gut

Michael Galuschka: »Wenn auch die Grafik keine Wunderdinge verspricht, so scheint Enforce doch einer der gehaltvollsten Ego-Shooter zu werden. Da Sie sowohl in dunklen Gängen als auch an der frischen Luft auf Feindesjagd gehen, sollte für Abwechslung gesorgt sein.«

Interview mit Peter Zetterberg



Peter Zetterberg ist Gründer und Chef von UDS, einem der letzten komplett unabhängigen Entwicklungsteams.

GameStar Wie kommt es, daß ihr keinen festen Publisher habt?

Peter Zetterberg Wir hatten schon diverse Angebote von Publishern, die uns kaufen wollten. Aber wir möchten bei UDS unsere Visionen mit eigenen Mitteln realisieren. Team und Management sind fähig genug, auch ohne einen der »Großen« im Rücken für hervorragende Spiele und damit gesunde Finanzen zu sorgen. Außerdem gibt es wohl kaum einen Publisher, der Enforce und unser Snowmobil-Rennspiel auch nur annähernd gleichwertig betreuen könnte.

GameStar Wo genau liegen denn die Vorteile der Unabhängigkeit?

Peter Zetterberg Daß uns keiner bei unserer Arbeit dreinreden kann. Außerdem sind wir einfach flexibler als andere Entwickler, haben kürzere Entscheidungswege und bringen damit notwendige Änderungen schneller durch.

GameStar Und die Nachteile?

Peter Zetterberg Ganz klar das extrem hohe Risiko, dem man sich aussetzt. Wir finanzieren ja unsere Produkte selbst; ein Flop, und wir stehen kurz vor dem Abgrund. Um das zu vermeiden, muß man ein Auge dafür haben, was die Publisher innerhalb des nächsten Jahres an Titeln haben wollen. Denn was nützt mir das beste Spiel, wenn es mir am Ende keiner abkauft?

GameStar Geht der Trend zurück zu unabhängigen Entwicklerteams?

Peter Zetterberg Nein, die Zeiten sind definitiv vorbei. Professionelle Titel mit Marktchancen kosten einfach sehr viel Geld, das ein junges Hinterhof-Programmierteam gar nicht erst aufbringen kann. Bis die ersten Einnahmen fließen, haben die meisten längst wieder aufgegeben oder sich in einen Knebelvertrag mit einem großen Publisher geflüchtet. Die Bedingungen sind da aber oft so schlecht, daß die Leute keine Lust mehr haben, das alles noch ein zweites Mal auf sich zu nehmen. Das Leben in der Spiele-Branche ist eben hart, erst recht für junge, unerfahrene Entwicklerteams.

Im Bann der Knautschzone

Need for Speed 4

Beim vierten Need for Speed steht einiges auf dem Spiel: Im Karrieremodus verdienen Sie sich neue Luxusflitzer und fluchen über hohe Werkstattkosten.


In den neuen 3D-Cockpits können Sie sich stufenlos umdrehen, bei Dämmerung glimmen die Anzeigen.

Den Gaspedal-Fuß mag es nach einem neuen Porsche oder gar einem schnuckligen Ferrari gelüsten, doch die Brieftasche zieht an der Handbremse: Wir können uns bestenfalls den Rückspiegel einer solchen Edelkarosse leisten. Aber es gibt ja noch Electronic Arts, wo man für vergleichsweise bescheidene Beträge einen ganzen Fuhrpark prominenter Seriensportwagen bekommt – auf dem PC simuliert, versteht sich. Seit ihrem Debüt Mitte der 90er Jahre bürgt die Rennspielserie **Need for Speed** für spaßorientierte Landstraßenrasereien mit authentischen Nobelkarossen. Mit **Need for Speed: High Stakes** verläßt bald ein neues Modell das kanadische Montagewerk. Bei einer Probefahrt mit Produktmanager Peter Royea fiel uns vor allem die neue Schadensdarstellung auf. Vom ramponierten Kotflügel bis zum eingedrückten Kofferraum sind Unfall-Auswirkungen sichtbar und beim Fahren spürbar. Vor dem nächsten Rennen kratzen Sie Ihr Kleingeld zusammen und bestimmen die Reparaturprioritäten.




Dieser unschuldige BMW M5 muß zur Demonstration der neuen Blechschaden-Grafikdetails herhalten.

Daß die Visualisierung der Blechschäden bei früheren Spielen der Serie zu kurz kam, hatte nicht nur technische Gründe. Die Automobilhersteller mußten überzeugt werden, daß Polygondellen dem Image nicht schaden. Peter Royea: »Die Mercedes-Leute haben den Anspruch, die sichersten Autos der Welt zu bauen. Da reagiert man etwas empfindlich, wenn der eigene Wagen im Spiel demoliert wird.«

Das authentischste Fahrgefühl vermittelt die Ansicht vom Fahrersitz aus. Cockpits und Armaturen sind im Vergleich zu den Vorgängern nicht statisch, sondern entpuppen sich als realistisch programmierte 3D-Umgebung. Gefahren wird auf 19 Strecken. Zu den zehn neuen Kursen gesellen sich die bekannten neun Schauplätze aus dem Vorgängerspiel.

18 Asphalt-Geschosse

13 lizenzierte Autos plus fünf Polizeiwagen werden simuliert; etwaige versteckte Geheimgeschosse nicht mitgerechnet. Für Langzeitmotivation ist gesorgt, denn Sie erleben eine komplette Rennkarriere samt Management von Kapital und Karren. In über 30 Turnieren wird verbissen um Preisgelder gekämpft, denn Schäden müssen kostspielig repariert sowie die Teilnahmegebühren entrichtet werden. Was dann noch übrigbleibt, stecken Sie in Upgrades zur Performance-Verbesserung oder sparen auf einen besseren Asphaltflitzer. HL

Need for Speed: High Stakes

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	September ’99	Ersteindruck:	Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Dank realistischer Blechschäden, 3D-Cockpits und Karrieremodus könnte die Neuauflage noch mehr Spaß machen als Need for Speed 3. In Sachen Steuerung und Spielgefühl sollten Sie keine großartigen Änderungen erwarten – wieso auch?«

Abenteuer in 1001 Nacht

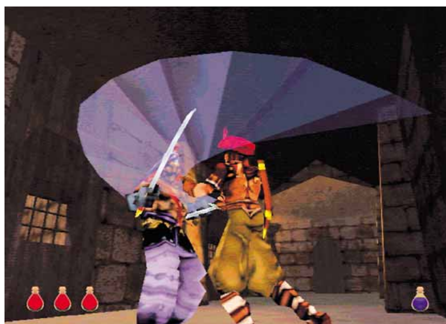
Prince of Persia 3D

Im fernen Arabien gibt es noch viele Geschichten zu erzählen: Etwa die, in der ein tapferer Prinz seine liebreizende Prinzessin rettet…



Mit mächtigen Sprüngen hopst der unerschrockene Prinz durch luftige Höhen.

Der Prinz hat einen Ruf zu verteidigen. Jahrelang, in den Pionierzeiten des Computerspiels, galt er als der Held mit den flüssigsten Bewegungen und den elegantesten Animationen – bis Lara kam und die bewährte Mischung aus Hüpfen, Klettern und Kämpfen mit 3D-Grafik zum Megahit verband. Jetzt will der arabische Aristokrat im Actionspiel **Prince of Persia 3D** kontern. Als Polygon-Blaublüter sollen Sie sich durch eine Welt voller fernöstlicher Wunder kämpfen und Ihre Prinzessin retten, die ein mißgünstiger Verwandter auf eine Festung in den Bergen entführt hat. Viele der 30 unterschiedlichen Opponenten werden leicht abgewandelt der persischen Mythologie entlehnt, der Hauptgegner ist gar ein Mix aus Mensch und Tiger.



Die Schwertkämpfe werden effektvoll animiert.

Säbel und leise Pfoten

Den Prinzen steuern Sie in der **Tomb Raider**-Perspektive. Dabei werden nicht nur schnelle Sprünge und gute Reflexe gefragt sein, sondern auch Geschick im Umgang mit dem Krummsäbel. In Schwertkämpfen sollen weniger die Wucht, sondern vor allem Präzision und Timing entscheiden. Je nach gewählter Waffe – Sie finden gut ein Dutzend Klingen – sind unterschiedliche Kampfstile gefragt. Außerdem sollen Sie mörderische Muselmanen mit Pfeil und Bogen ausschalten können und finden sogar ein paar Zaubertränke für magisch-aggressive Distanzsprüche. Nicht alle Feinde müssen Sie unbedingt niederstrecken. Die Entwickler versprechen, daß sich viele durch geschicktes Schleichen oder gewagte Klettermanöver umgehen lassen.

Palast und Ruinen

Sie abenteuern sich durch 15 Missionen. Unter anderem sind Sie unterwegs in reich verzierten Palästen, Felslabyrinthen, mystischen Ruinen und exotischen Festungen. Die meisten Levels sollen sehr weitläufig werden. Die Entwickler von Red Orb zeigten uns etwa eine gewaltige Eisgrotte, die dank unzähliger Höhenabstufungen, verschlunger Pfade und steiler Klippen locker mit den Höhlen aus **Tomb Raider** mithalten kann. Plätze, die zu Fuß gar nicht zugänglich sind, erreichen Sie mit einem fliegenden Teppich. Derzeit werkeln die Designer vor allem an den Lichteffekten, mit denen die 3D-Engine in den Levels für orientalische Stimmung sorgen will – was dank eines Entwicklungssystems namens »Bagdad« bis zum Herbst diesen Jahres vollbracht sein soll. PS



Prince of Persia 3D

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Red Orb
Termin:	September '99	Ersteindruck:	Gut

Peter Steinlechner: »Orientalisches Flair und schöne Grafik machen Prince of Persia 3D zum Actionspiel der anderen Art – endlich mal ohne Aliens oder Orks. Wenn das Programm so gut wird, wie es aussieht, sitze ich ab Herbst mit Turban und Kaftan vor meinem PC.«

Auf Ketten in die dritte Dimension

Panzer General 4

Bald rattern SSIs Panzer wirklich in 3D: In der Fortsetzung der General-Serie sind die Taktik-Schlachtfelder stufenlos dreh- und zoombar.



Panzer und Flieger ringen um Nordafrika; die Hexfelder können Sie einblenden.

Die Panzer General-Reihe war für Strategen von Anfang an ein gefundenes Fressen: Die zwar komplexen, aber unkompliziert spielbaren Kampagnen machten einen Heidenspaß. Im Herbst will SSI mit Panzer General 4: Western Assault Nachschub liefern. Nach dem Ausflug von Dynasty General in die nahe Zukunft kämpfen Sie sich wieder rundenweise quer durch den Zweiten Weltkrieg, und zwar auf amerikanischer, britischer, deutscher oder französischer Seite.

Links schwenkt, Marsch!

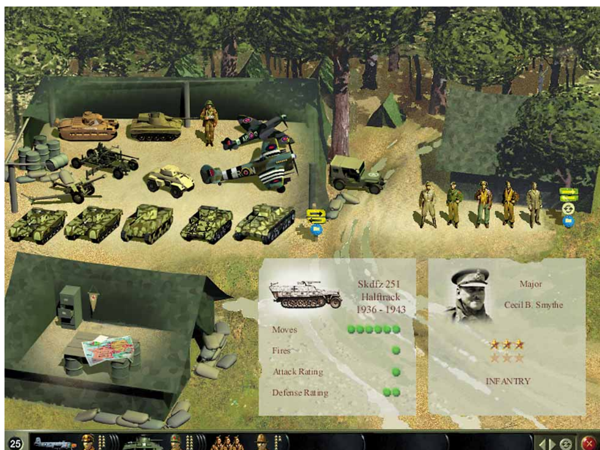
Die auffälligste Änderung sind die dreidimensionalen Schlachtfelder, auf und über denen Sie Tanks, Geschütze, Infanteristen und Flieger bewegen. Eine frei zoom- und drehbare Kamera erlaubt dabei flotte Perspektivenwechsel, ohne auf das klassische Hexfeldgitter zu verzichten. Über 200 3D-Modelle hat SSI für den neuesten Feldzug entworfen, nur damit Sie die Vehikel in harten Gefechten verschrotten können. Angeschlagene Panzer oder Flugzeuge qualmen deutlich sichtbar. Die früher üblichen zahlreichen Einheitenwerte werden stark vereinfacht. Das Kampfgeschehen wirkt sich aufs Terrain aus, brennende Wälder blockieren anmarschierende Kolonnen. Städte und Flugfelder können Sie neuerdings zerstören, um den Befreiern nur verbrannte Erde zu hinterlassen. Derzeit bastelt SSI auch an verschiedenen Siegbedingungen, die endlich die abgenudelten »erobere x Städte in y Zügen«-Aufträge aufpeppen sollen.

Generalüberholung

Die Generäle werden noch wichtiger als in den Vorgängern. So darf eine Einheit mit einem sehr guten Offizier mehrfach pro Runde ziehen, zielen, feuern, nachladen und sich eingraben. Beschädigten Vehikeln stehen weniger Aktionen zur Verfügung. Nach einem gewonnenen Szenario befördern Sie bewährte Generäle. Wer sich nicht so tapfer geschlagen hat, wird ebenfalls befördert – in den Ruhestand. Die Armeeführer bringen auch gleich eigene Truppen mit, das bisherige »Tausche Prestige gegen Panzer« entfällt also. Acht Kampagnen führen Sie durch Westeuropa, Italien und Nordafrika; außerdem soll es jede Menge Einzel- sowie Multiplayer-Szenarios geben. Der Untertitel Western Assault kommt nicht von ungefähr: SSI will danach mit Eastern Assault weitermachen. MD



Getroffene Panzer qualmen und haben in den folgenden Runden weniger Aktionspunkte.



Im Hauptquartier teilen Sie Ihre Generäle für die nächste Schlacht ein.

Panzer General 4

Genre:	Strategiespiel	Hersteller:	SSI
Termin:	September '99	Ersteindruck:	Sehr gut

Martin Deppe: »Nach den eher zweieinhalbdimensionalen Panzer 3D und Dynasty General sieht der neue Feldzug richtig schick aus. Jetzt noch abwechslungsreiche Missionsziele, und ich bin wieder Feuer und Flamme.«

Luftschlacht im Wohnzimmer

Airfix Dogfighter

Wenn scheinbar harmlose Plastikbausätze zum Leben erwachen, tobt ein wahrer Miniaturkrieg – und Sie sind als Kampfpilot mittendrin.



Im Tiefflug zwischen Baseballschläger und Bücherregal: Das Szenario ist sehr originell.

Anstatt immer nur seine Airfix-Modellbomber im Zimmer herumzuschubsen, würde der kleine Bob lieber am Steuerknüppel eines echten Propellerfliegers ziehen. Nun ist er wie viele Kinder mit einer enormen Vorstellungskraft gesegnet, und als er eines Abends allein zu Hause bleibt, passiert es: Sein Phantasiegemälde wird Wirklichkeit und Bob zum Kampfpiloten eines miniaturisierten Airfix Dogfighter.

Looping in der Badewanne

In der Rolle von Bob schließen Sie sich entweder der amerikanischen Air Force, der britischen Royal Air Force oder der deutschen Luftwaffe an und steigen in eine von über 15 Maschinen des Zweiten Weltkriegs. Alle drei Parteien haben ihre Stärken und Schwächen; die Amerikaner etwa sind bei Bombardierungen im Vorteil.

Daß anstatt tonnenschweren Fullsize-Gerätes nur zentimetergroße Möchtegern-Flieger zum Einsatz kommen, beeinflußt das komplette Konzept von Airfix Dogfighter. Als Schauplatz dient kein herkömmliches Schlachtfeld, sondern das menschenleere Haus. Das ermöglicht allerlei ungewöhnliche Szenarios – wann mußte sich ein Bomberpilot schon mal mit der Badezimmer-Einrichtung abplagen? Neben feindlichen Staffeln wollen Ihrem Airfix-Bausatz auch Kunststoffpanzer, Haushaltsgeräte und allerlei wildgewordenes Spielzeug ans Höhenruder. Das Flugmodell wurde bewußt simpel gehalten. Mit den Cursortasten ist die Kiste problemlos zu bändigen, bei Kollisionen prallt sie einfach leicht zurück. Ein Schadensmodell war bei unserem Testspiel leider nicht integriert, kommt nach Aussage der schwedischen Designer von UDS aber eventuell noch hinzu.

Der Feind unterm Küchentisch

Beim Missionsdesign will UDS zuschlagen: Von Vernichte-alles-Einsätzen über Eskort- und Spionageflüge bis hin zu Wettrennen und Aufträgen, die unter Zeitdruck erledigt werden müssen, soll alles dabei sein. Zudem mischen hier wiederum Bobs kindliche Phantasie und das Haus als Schauplatz mit. In einer Mission müssen Sie laut Briefing ein schreckliches Monster unter einer Brücke vertreiben, das sich in der »Realität« als ein unter dem Küchentisch sitzendes, harmloses Hauskätzchen herausstellt. Besonderen Wert legen die Entwickler auf eine interaktive Umgebung. Etliche Gegenstände im Haushalt sollen zerstörbar sein, manche (wie etwa Fensterscheiben) geben dabei sogar Abkürzungen und Geheimgänge frei. Dem fertigen Spiel wird ein simpler Editor beiliegen. Damit können Sie zwar weder eigene Einsätze noch Umgebungen gestalten, aber immerhin per Mausklick die gesamte Wohnungseinrichtung umstellen oder komplett neu entwerfen. So sollen besonders die Multiplayer-Schlachten via Netzwerk mehr Abwechslung bieten. Außerdem plant UDS, nach dem Release weitere Möblierungen und Flugzeuge zum Download bereitzustellen. MG



Plastikpanzer sind noch die harmlosen Gegner.

Airfix Dogfighter

Genre: Actionspiel — Hersteller: UDS
Termin: 1. Quartal 2000 — Ersteindruck: Sehr gut

Michael Galuschka: »Prima, es gibt also doch noch frische, witzige Spielideen, die einem spontan Lust aufs Loslegen machen. Airfix Dogfighter ist gespickt mit guten Ideen; bis zur Veröffentlichung haben die Entwickler noch genügend Zeit, sie auch anständig umzusetzen.«

Drei sind keiner zuviel

Third World



Die »dritte Welt« ist taktisch, tückisch und dreidimensional. Dort steuern Sie ein intergalaktisches Söldnertrio durch nervenaufreibende Echtzeitmissionen.



Jedes orangefarbene Icon repräsentiert ein anderes »Gebet«, das unser Grek-Söldner murmeln kann. Die Explosion links oben ist das Resultat entfesselter Psi-Kräfte.

Ein heruntergekommener Kolonialplanet, auf dem skrupellose Industriekonzerne an der Macht sind; weit und breit kein Scheinselbständigkeits-Gesetz in Sicht. Das ist eine Umgebung, in der sich freischaffende Söldner ausgesprochen wohl fühlen. In Third World spielen Sie den Boß einer dreiköpfigen Gang, die mit handwerklichem Talent, Mutantenzauber und viel Munition ihre Aufträge zuverlässig und diskret absolviert. Die Einsätze verlangen taktisches Teamwork statt strategischer Massenschlachten. Das Programmierteam Redline Games scheut spielerische Vergleiche mit anderen Titeln, aber Creative Director Derek Frost verrät einige Inspirationszutaten: »Stell' dir die taktischen Elemente der beiden ersten X-Com-Spiele vor und kombiniere sie mit dem Tempo, der Action und der Atmosphäre von Syndicate.«



Dank der 3D-Engine können Sie stufenlos zurückzoomen, um bei der Angriffsplanung mehr Übersicht zu haben.

Alternde Helden

Wie sich die Talente einer Figur entwickeln, hängt vor allem davon ab, welche Aktionen sie wie oft ausführt. Im Lauf der Kampagne altern die Helden, was neben Vorzügen wie dem Erfahrungsgewinn auch Nachteile bei den Reflexen mit sich bringt. Besondere Spannung verspricht der Mehrspieler-Modus: Jedes Teammitglied wird von einem anderen menschlichen Söldner gesteuert.

Während noch viele Spiele wie Diablo 2 oder Age of Empires 2 vorgerenderte Sprites verwenden, wird der schräg-von-oben-Look in Third World mit einem 3D-Gerüst aus Polygongrafik ausgestattet. Sie werden stufenlos zoomen, den Blickwinkel drehen oder sich im Zweifelsfall kurzerhand auf die Automatikkamera verlassen können. Derek Frost zur Technologiewahl: »Wenn ein Scharfschütze auf dem Dach postiert ist, hat er einen Vorteil gegenüber Zielen auf dem Boden. Solche physikalischen Details kannst Du nur mit einer 3D-Engine vernünftig einfangen, deshalb sind wir diesen Weg gegangen.«

Patronengurt und Parazauber

60 verschiedene Waffen und rund 40 Spezialgegenstände erfordern vor jeder Mission ein überlegtes Ausrüsten der Truppe. Die einzelnen Alien-Rassen haben spezielle Vor- und Nachteile. So eignen sich die Ferox mit ihrer rohen Kraft primär für Haudrauf-Aufgaben, während die Dendrites über besondere Psi-Kräfte verfügen und damit Gegner austricksen. HL

Third World

Genre: Echtzeit-Strategie
Hersteller: Redline Games
Termin: 4. Quartal '99
Ersteindruck: Gut

Heinrich Lenhardt: »Mit Psi-Power und Rollenspiel-Flair in die Söldnerwelt des übernächsten Jahrtausends. Spritzige Spielbarkeit und eine nagelneue 3D-Engine könnten sich als Third Worlds Trumpfkarten erweisen.«

Die Saat des Bösen

Abomination



Hartgesottene Elitetruppen, Mutanten und Zombies – eine Mischung aus Jagged Alliance und X-Com verspricht Echtzeit-Spannung in apokalyptischen Szenarien.



Das Riesenmonster heizt unseren drei Kämpfern mit mächtigen Waffen ein.

Lange mußten die Kräfte des Bösen warten, bis sich ihnen diese Chance bot: Ein Virus vernichtet die Mehrzahl der Menschen, die Überlebenden treten willig zur dunklen Seite über. Nur ein kleines Team in einem Biolabor bleibt verschont. Glücklicherweise sind acht Elitesoldaten darunter, denen die Aufgabe zufällt, die Ruinen von New York nach der Ursache der Seuche zu erkunden. Wie sich herausstellt, sitzt die Wurzel allen Übels tief unter der Stadt und breitet sich ständig aus: Brutstätten produzieren schleimige Monster, aggressive Zombies und schwer bewaffnete Riesenspinnen. Als Anführer der letzten Militäreinheit sollen Sie den dunklen Horden den Garaus machen und ein Gegenmittel für das Virus aufspüren.

Killt das Brood Mind

Vor jeder der geplanten 200 Echtzeit-Missionen stellen Sie ein Team aus bis zu vier Soldaten zusammen. In isometrischer, nicht drehbarer Sicht kommandieren Sie Ihre wackeren Helden. Die Straßen und Kanäle der monsterverseuchten Großstadt werden für jeden Einsatz zufällig generiert. Die Aufträge reichen vom einfachen »Finde die Kontaktperson« bis zur finalen Zerstörung des Brood Mind, dem Ursprung von Abomination (zu deutsch »Abschaum«). Sie werden auf zahlreiche Untote und Mutanten stoßen, die Ihnen vorwiegend ans Leder wollen, aber auch mal wertvolle Hinweise verraten. In fünf Abschnitten erkunden Sie das Geheimnis des Virus, wobei Sie auch von den Errungenschaften der fremdartigen Technologie Gebrauch machen werden. Ein Teil Ihrer Helden soll sogar selbst zum Monster mutieren.

X-COM läßt grüßen

Die meisten Hothouse-Designer sind ehemalige Mitarbeiter von Microprose und werkelten dort schon an der legendären X-Com-Reihe mit. Diese Verwandtschaft kann Abomination nicht ganz verleugnen. Doch die Story wird noch spannender und überraschender – das verspricht zumindest Steve Goss, Projektleiter bei Hothouse. Allein die Zusammenstellung des Einsatztrupps aus 16 Charakteren mit über 100 Waffen wird für viele Alternativen bei den Aufträgen sorgen. Mit wachsender Erfahrung verbessern sich die vier Basiseigenschaften der Helden, die auch neue Spezialfähigkeiten erlernen.

Die Mutantenjagd soll schon auf einem Pentium 166 losgehen können, wahre Pracht wird sie aber erst mit einer 3D-Karte entfalten. Jede Figur basiert auf einem 3D-Modell. Auf Realität wird sowohl bei Lichteffekten als auch bei der Physik Wert gelegt. Explosionen reißen Freund und Feind von den Füßen, und Granaten kullern Treppen hinunter. Zudem stehen für bis zu acht Spieler Teamkampf und Deathmatch-Levels an. JS



Auch unterirdisch gibt es fremdartige Technologien zu entdecken.

Abomination

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Hothouse
Termin:	September '99	Ersteindruck:	Gut

Jörg Spormann: »Eine solch düstere Endzeitstimmung habe ich seit Fallout 2 nicht mehr erlebt. Wenn die aufregende Story so gut wird, wie während meines Besuches bei Hothouse in der Betaversion angedeutet, dann hat das Böse ab Spätsommer nichts mehr zu lachen.«

Panzer statt Atomraketen

Maximum Overkill

Novalogic hat ein Händchen dafür, schicke Voxel-Landschaften zu erschaffen. Und zu zerstören: Diesmal walzen Sie die Flora im Panzer nieder.



Das ging ja schnell: Schon im Jahre 2007 gehen die natürlichen Ressourcen auf der Erde zur Neige. Grund genug für etliche Dritte-Welt-Staaten, sich zu einem korrupten Zweckbündnis zusammenzuschließen und mit Gewalt die letzten Vorkommen anzuzapfen. Die restliche Welt kontert prompt mit einer Gegenallianz, und im Nu herrscht Krieg rund um den Globus. Weil SDI-Anlagen Atomraketen und Jets mittlerweile mühelos vom Himmel holen, setzen beide Kriegsparteien auf kleine, hochgerüstete Verbände von Panzern und leichten Helikoptern. Sie sollen in Fahrersessel und Pilotensitz versuchen, das Blatt zugunsten einer der beiden Weltmächte zu wenden.

Action mit Taktik

Je nach Mission werden Sie in einem von zehn verschiedenen Panzern und Hubschraubern an die Front düsen. Obwohl das Hauptaugenmerk bei **Maximum Overkill**, wie von Novalogic gewohnt, auf spritzigen Actionschlachten liegen soll, werden Sie auch eine Basis zu verteidigen haben. Die ist allerdings von Anfang an vorgegeben; eigene Gebäude können Sie nicht errichten. Jedes Ihrer Bauwerke bringt unverzichtbare Vorteile für die Schlacht: Munitionsfabriken produzieren Nachschub, Werkstätten reparieren Ihr Fahrzeug, Kasernen bilden Infanterie aus, die vollautomatisch das Hauptquartier verteidigt und instandsetzt. Gezielte Vorstöße gegen das Feindlager werden den Computergegner merklich schwächen; wenn Sie zum Beispiel seine Sendestation zerstören, sollen seine Truppen nicht mehr koordiniert gegen Sie vorgehen können.



Sie sind nicht allein unterwegs: Computergesteuerte Kollegen fahren an Ihrer Seite.

Sanfte Hügel

Für die Darstellung der Landschaft sorgt Novalogics überarbeitete Voxel-Engine. Die ermöglicht Berge und Täler mit natürlichen Rundungen sowie weitläufige Landstriche, die Sie durchstreifen dürfen. Sie sollen das Gelände auch gewaltsam verändern können: Eine Explosion hinterläßt Krater im Boden oder sprengt kleine Hügel gleich komplett weg, Ihr Panzer wird kleinere Bäume einfach umknicken. Nebelfelder, die sich in Tälern ansammeln, sollen für zusätzliche taktische Finesse sorgen. CS



Sie rattern nicht nur im Panzer durch die schier endlose Voxel-Welt, sondern dürfen auch mit waffenstarrenden Helikoptern (hier ein AH-64 Apache) über der Feindbasis kreisen.

Maximum Overkill

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Novalogic
Termin:	1. Quartal 2000	Ersteindruck:	Gut

Christian Schmidt: »Wenn ich mir Infogrames' Outcast so anschaue, sind die Novalogiker zwar nicht mehr die Nummer 1 in Sachen Voxel-Technik. Trotzdem dürfte die Grafik wie immer exzellent werden. Bleibt zu hoffen, daß Novalogic das Spielprinzip hinkriegt. Nach dem Erfolg von Delta Force stehen die Zeichen dafür gut.«

Kommende Spiele-Hits im Überblick

Termin-Update

Zu jedem Spiel, das schon in mindestens einer GameStar-Preview vorgestellt wurde, erfahren Sie bis zum Test monatlich den aktualisierten Erscheinungstermin. Alle Änderungen sind rot markiert.



Indy Jones peitscht ab September '99.

	Titel	Genre	Hersteller	Preview(s) in GameStar	Ersteindruck	Aktueller Termin
UPDATE	A-10 Warthog	Flugsimulation	Jane's	3/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
NEU	Abomination	Strategie	Hothouse	7/99	Gut	September '99
	Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	Microsoft	4/98, 8/98, 11/98, 4/99	Ausgezeichnet	3. Quartal '99
NEU	Airfix Dogfighters	Action-Flugsimulation	UDS	7/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
	Anachronox	Rollenspiel	Ion Storm	6/99	Gut	4. Quartal '99
UPDATE	Anstoss 3	Fußball-Manager	Ascaron	6/99	Sehr gut	November '99
NEU	Aqua	U-Boot-Spiel	Massive	7/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
	Battlezone 2	3D-Strategie	Activision	5/99	Sehr gut	3. Quartal '99
	Black & White	Strategie	Lionhead	10/98, 6/99	Ausgezeichnet	2. Quartal 2000
UPDATE	Braveheart	Strategie	Eidos	5/99	Sehr gut	3. Quartal '99
UPDATE	Command & Conquer 3	Echtzeit-Strategie	Westwood	6/98, 8/98, 9/98, 10/98, 1/99, 7/99	Ausgezeichnet	September '99
	Conquest	Echtzeit-Strategie	Digital Anvil	1/99	Gut	3. Quartal '99
UPDATE	Daikatana	3D-Action	Ion Storm	10/97, 1/98, 7/98, 4/99	Sehr gut	4. Quartal '99
UPDATE	Dark Reign 2	Echtzeit-Strategie	Activision	3/99	Sehr gut	3. Quartal '99
UPDATE	Descent 3	3D-Action	Parallax	9/98	Sehr gut	Juni '99
UPDATE	Deus Ex	Rollenspiel	Ion Storm	3/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Blizzard	11/97, 4/98, 7/98, 12/98, 3/99	Ausgezeichnet	3. Quartal '99
UPDATE	Discworld Noir	Adventure	GT Interactive	3/99	Gut	3. Quartal '99
UPDATE	Drakan	Action-Adventure	Psygnosis	10/98, 12/98	Sehr gut	Juli '99
	Driver	Rennspiel	Reflections	3/99	Sehr gut	September '99
	Dungeon Keeper 2	Echtzeit-Strategie	Bullfrog	8/98, 6/99	Sehr gut	Juni '99
	Earth 2150	Echtzeit-Strategie	Topware	4/99	Gut	September '99
NEU	Enforce	3D-Action	UDS	7/99	Sehr gut	Dezember '99
	Galleon	Action-Adventure	Interplay	1/99	Gut	Dezember '99
UPDATE	Giants	Actionspiel	Interplay	4/99	Sehr gut	4. Quartal '99
	Gothic	Rollenspiel	Piranha Bytes	10/98	Sehr gut	3. Quartal '99
UPDATE	Heavy Gear 2	Mechspiel	Activision	10/98, 11/98	Sehr gut	Juli '99
UPDATE	Homeworld	Strategie	Sierra	9/98	Sehr gut	1. Quartal 2000
	Indiana Jones und der Turm von Babel	Action-Adventure	LucasArts	8/98, 11/98, 2/99	Sehr gut	September '99
UPDATE	Interstate '82	Simulation	Activision	10/98, 2/99	Sehr gut	September '99
	Le Mans 24 Hours	Rennspiel	Infogrames	4/99	Gut	Juni '99
UPDATE	Loose Cannon	Actionspiel	Digital Anvil	1/99, 5/99	Ausgezeichnet	1. Quartal 2000
	Max Payne	Actionspiel	3D Realms	11/98	Sehr gut	4. Quartal '99
NEU	Maximum Overkill	Actionspiel	Novalogic	7/99	Gut	1. Quartal 2000
UPDATE	Messiah	3D-Action	Shiny	1/98	Sehr gut	4. Quartal '99
UPDATE	Metal Fatigue	Echtzeit-Strategie	Psygnosis	4/99	Sehr gut	Juli '99
	MS Soccer	Sportspiel	Rage Software	5/99	Gut	3. Quartal '99
NEU	Need for Speed 4	Rennspiel	Electronic Arts	7/99	Sehr gut	September '99
	Outcast	Action-Adventure	Infogrames	6/98, 8/98, 6/99	Sehr gut	Juni '99
	Panzer Elite	Simulation	Wings Simulations	2/99	Sehr gut	3. Quartal '99
NEU	Panzer General 4	Strategie	SSI	7/99	Sehr gut	September '99
	Planescape Torment	Rollenspiel	Interplay	5/99, 6/99	Gut	4. Quartal '99
NEU	Prince of Persia 3D	Actionspiel	Red Orb	7/99	Gut	3. Quartal '99
	Quake 3 Arena	3D-Action	id Software	12/98, 5/99, 7/99	Ausgezeichnet	3. Quartal '99
UPDATE	Rayman 2	Jump-and-run	Ubi Soft	9/98	Sehr gut	3. Quartal '99
	Septerra Core	Rollenspiel	Topware	6/98	Gut	August '99
	Shadow Man	Action-Adventure	Acclaim	6/99	Gut	August '99
	Shogun: Total War	Strategie	Dreamtime	3/99, 6/99	Sehr gut	Oktober '99
	Slave Zero	Actionspiel	Accolade	4/99	Sehr gut	Juli '99
	Star Trek: Klingon Academy	Weltraumspiel	Interplay	5/99	Gut	3. Quartal '99
UPDATE	Star Trek: Starfleet Command	Echtzeit-Taktik	Interplay	6/99	Gut	September '99
	Star Trek: New Worlds	Echtzeit-Strategie	Interplay	11/98, 5/99	Sehr gut	4. Quartal '99
NEU	Star Trek: Voyager	3D-Action	Raven Software	7/99	Sehr gut	2. Quartal 2000
	Star Wars: Force Commander	Echtzeit-Strategie	LucasArts	6/98, 8/98	Sehr gut	3. Quartal '99
	Starlancer	Weltraumspiel	Digital Anvil	1/99, 6/99	Sehr gut	4. Quartal '99
	System Shock 2	Rollenspiel	Looking Glass	3/99, 6/99	Sehr gut	3. Quartal '99
UPDATE	Team Fortress 2	3D-Action	Valve	4/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
	The Sims	Strategie	Maxis	5/99	Sehr gut	4. Quartal '99
NEU	Third World	Echtzeit-Strategie	Redline Games	7/99	Gut	4. Quartal '99
	Total Annihilation: Kingdoms	Echtzeit-Strategie	Cavedog	8/98, 1/99, 6/99	Sehr gut	Juni '99
	Ultima 9: Ascension	3D-Rollenspiel	Origin	4/98, 1/99, 6/99	Ausgezeichnet	3. Quartal '99
	Urban Chaos	Actionspiel	Eidos	6/99	Gut	September '99
UPDATE	Vampire	Rollenspiel	Activision	4/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
	Wheel of Time	Action-Strategie	Legend	1/99	Gut	3. Quartal '99

So bastelte Blue Byte die Siedler-3-Missionen

Aufbaumeister

Auf der Addon-CD zu Siedler 3 schlummert ein mächtiger Editor. Die Profis von Blue Byte verraten Ihnen, wie Sie damit eigene Top-Szenarios zaubern.



Auf Bonus-CD: Die besten Spieler-Karten zu Siedler 3



Weitere Spieler-Missionen: www.siedler3.de

Spielen Sie doch mal Gott: Mit dem Szenario-Editor des Siedler 3-Addons sind eigene Missionen im Nu erstellt. Doch für spannende Profikarten, an denen sich Ihre Freunde die Zähne ausbeißen, müssen Sie tiefer in die Trickkiste greifen. Wie tief genau, wissen die Blue Byter am besten – deshalb haben wir Missions-Designer Marko Giertolla sowie Marcus Pukropski, der den Editor programmiert hat, über ihre Vorgehensweise ausgequetscht.

Papier vor Bits & Bytes

Zuerst machen die Entwickler eine Skizze für jede Karte. An dieser groben Planung sind meistens drei bis vier Designer beteiligt. Marko Giertolla empfiehlt, daß auch Sie erst zu Papier und Bleistift greifen sollten, wenn Sie eine eigene Karte bauen. Überlegen Sie, was für eine Mission Sie entwerfen wollen: Eine Solokarte für Ihre siedelsüchtige Freundin oder ein Multiplayer-Szenario für die Kumpels? Welche der drei Völker dürfen mitspielen? Wie schwer soll die Mission werden, wie lange dauern? Bedenken Sie zum Beispiel, daß Internet-Partien etwas kosten – nicht jeder hat Zeit und Geld, um stundenlang online zu spielen. Deshalb sind schnelle Kampfszenarios zu empfehlen. Die Multiplayer-Karten haben einen Vorteil: Wer die Computergegner wegläßt, braucht sich nicht um die KI zu kümmern.

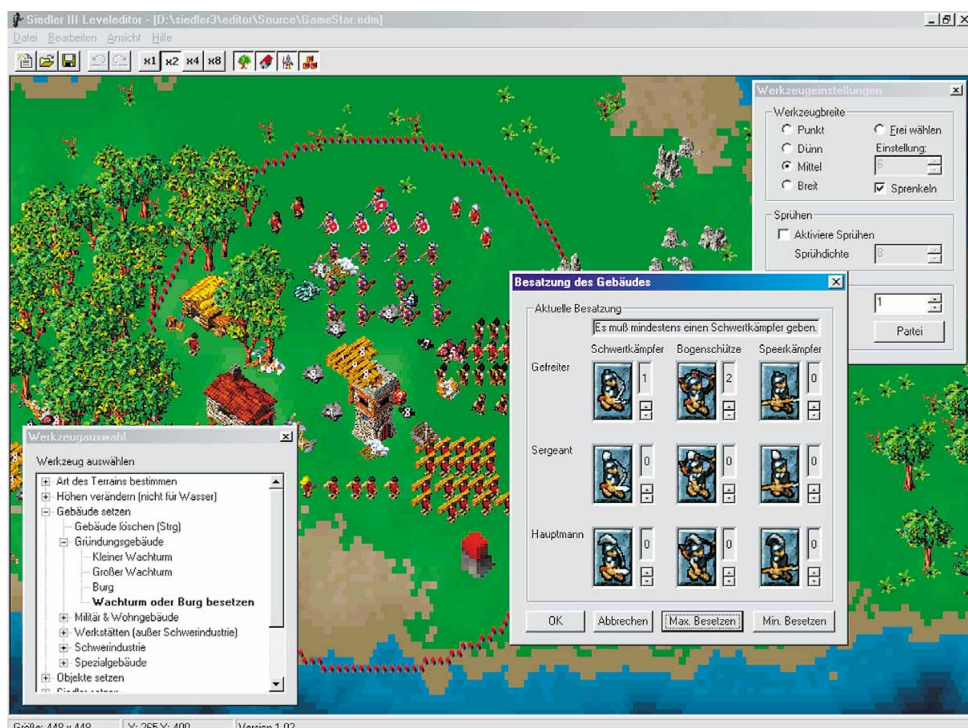
Siedler-Rush

Vor allem zwei Faktoren bestimmen, wie lange eine Partie dauert. Zum einen die Kartengröße: Bei 256 mal 256 trifft man früher auf den Gegner als auf einer neunmal größeren 768er Karte. Zum anderen die Startvorräte: Wer zu Beginn in Steinen und Brettern schwimmt, hat schnell eine florierende Siedlung hochgezogen. Für kurze Partien mit »Siedler-Rush« (die Soldaten können sehr früh geballt angreifen) nimmt Marko Giertolla deshalb kleine Karten mit vielen Rohstoffen. Wer's ganz eilig hat, läßt die Spieler gleich mit einer kompletten Rüstungsindustrie samt Armee starten.

Bei mehreren Spielern bekommt am besten jeder die gleichen Güterstapel und Rohstoffvorkommen spendiert. Es sei denn, man will Einsteiger bevorzugen, damit sie gegen mitsiedelnde Profis eine Chance haben. Kniffliger, aber auch interessanter wird's, wenn man die Mitspieler zur Teambildung »zwingt«: So kann in einem Zweierteam der eine Herrscher mit einer schlagkräftigen Armee, aber schwachbrüstigen Industrie beginnen, während sein Kollege wirtschaftlich stark, aber schutzlos startet. Oder Sie stellen die unterschiedlichen Völker in den Vordergrund: Setzen Sie einen Asiaten (braucht vor allem Holz) in Steinfelder und einen Ägypter (der viele Steine benötigt) in ein Waldgebiet – die



Teamplay-Karten fördern den Handel. Vor allem, wenn man Mannschaften aus verschiedenen Völkern mischt.



Besetzen Sie für schwierige Einzelspielermissionen die feindlichen Türme mit maximaler Stärke.

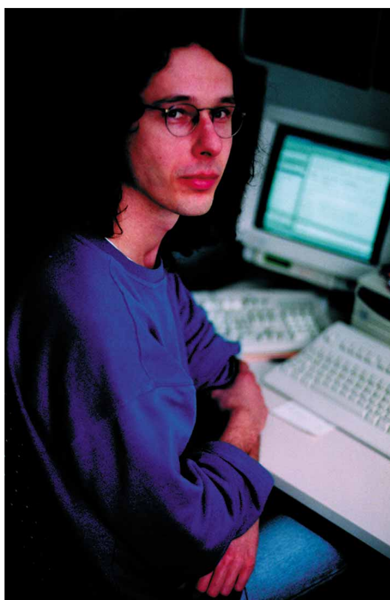
beiden Spieler müssen dann zwangsläufig Baumaterialien tauschen, wollen sie auf einen grünen Zweig kommen.

Spaß durch den Engpaß

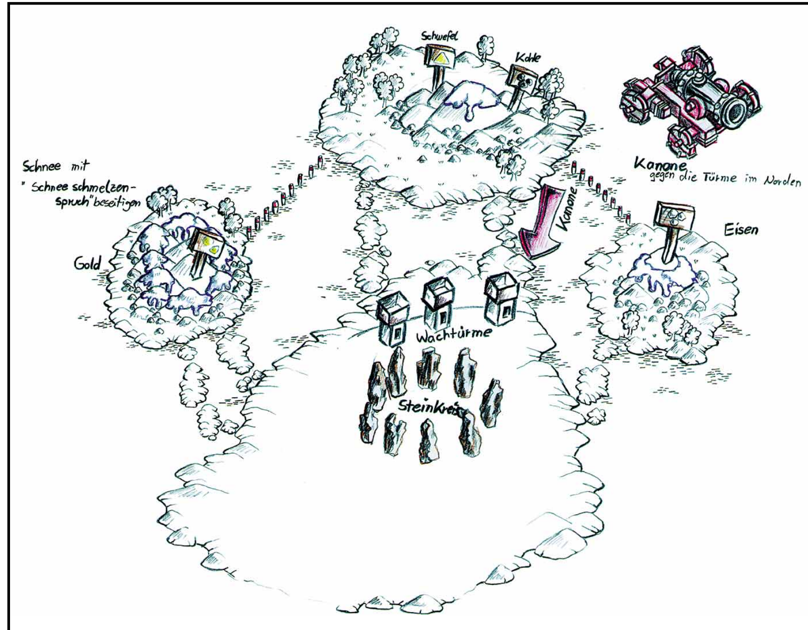
Wenn die Designer eine Karte entwerfen, die Tüftler ordentlich ins Schwitzen bringen soll, bauen sie gezielt Versorgungsengpässe ein. Das kann anfangs eine Nahrungsmittelknappheit oder ein zu kleines Startgebiet sein. Oder sie verlegen die einzige Erzader auf eine Insel, »vergessen« aber, eine Fähre bereitzustellen. Kombinationen solcher Engpässe fördern den Spielspaß – wenn der Spieler glaubt, die Mission fast gemeistert zu haben, findet er die nächste Hürde. Dabei ist Fairneß allerdings oberstes Gebot: Wer nirgendwo Kohle findet, kann mangels Waffenproduktion auch keine Soldaten rekrutieren. Es sei denn, seine Priester zaubern regelmäßig »göttliche Geschenke« herbei; doch das ist nicht nur nervig, sondern auch Glückssache, weil die benötigten Rohstoffe oder Waffen oft fehlen.

Die Hammerfalle

Beim Erstellen der Missionen treffen die Designer immer wieder auf unerwartete Sackgassen. Die Blue Byter haben einige entlarvt, die eine Mission unlösbar machen. Editor-Programmierer Marcus Pukropski ist zum Beispiel über die »Hammerfalle« gestolpert: »Bei einem Multiplayer-Szenario haben wir jedem Spieler



Marcus Pukropski hat den Editor für Endkunden auf der Addon-CD umprogrammiert.



Mit solchen Skizzen planen die Designer ihre Missionen, bevor sie sich an den Editor setzen.

nur zwei Hämmer in die Karte gelegt. Wenn ein Spieler zuerst eine Werkzeugschmiede baut, ist alles gut: Der Schmied nimmt sich einen Hammer und stellt weitere her. Doch falls vorher ein Wohnhaus errichtet wird, brauchen die neuen Siedler die Hämmer, um zu Bauarbeitern zu werden. Und schon geht dir das Werkzeug aus. Um diese Falle zu umgehen, hilft nur ein bereitstehender Werkzeugschmied.«

Marko Giertolla erinnert sich an überraschende Schwierigkeiten beim Designen der vierten Römer-Mission des Addons: »Zum Gewinnen muß man eine große Menge Wein anbauen. Weil man dafür Hügel braucht, haben wir die Karte möglichst flach gemacht – der Spieler soll sich in ein Hügelgebiet durchschlagen, um die Weinbauern dort anzusiedeln. Doch im Betatest ging der Plan nicht auf: Die Tester haben das flache Startgebiet mit Weinbauern zugepflastert. Jeder produziert zwar nur wenige Trauben, aber durch die Masse an kleinen Abbaugebieten ist die Zielmenge schnell erreicht. Also haben wir eine zweite Siegbedingung festgelegt, damit die Partie nicht zu leicht wird.«

Privater Prüfstand

Sackgassen oder Hintertür-Tricks können die Designer nur durch ausführliches Testen ihrer Missionen vermeiden. Vor allem bei Karten mit Computergegnern, denn die spielen nicht in jedem Durchgang gleich. Für Ihr eigenes Werk machen Sie am besten Ihre Freunde zu privaten Beta-Testern – so stellt sich am schnellsten heraus, wie gut das Szenario bei unterschiedlicher Spielweise ist. Unterschätzen Sie nicht den Einfallsreichtum Ihrer Versuchskarnickel: Blue Byte ist selbst immer wieder von den Tricks überrascht, die Siedler-Spieler auf dem Kasten haben. So werden Förster kurzerhand zu Pioniersoldaten umfunktioniert, um feindliche Kriegsmaschinen mit einer Baumbarriere lahmzulegen.

Wink mit dem Zaunpfahl

Das Mission-Briefing gibt Ihrem Opus den letzten Schliff. Einsteiger freuen sich über einen Text, der Hinweise auf Problemstellung und Lösungswege gibt, etwa »im Norden soll es Goldvorkommen geben«. Falls Ihre Karte sich dagegen an Profis richtet, dürfen Sie ruhig verschweigen, daß vor den Goldadern ein feindliches Heer lauert...

Und noch ein Tip von Marcus Pukropski: Falls Sie Ihre selbsterstellte Karte stolz ins Internet stellen (www.siedler3.de), sollten Sie das Mission-Briefing zusätzlich auf Englisch verfassen. Denn auch im Ausland wird gesiedelt, und Spieler aus verschiedenen Ländern haben bereits Clans gegründet. Es kann also durchaus sein, daß ein Amerikaner Ihre Mission spielt. Und wer weiß, vielleicht steckt ja eines Tages Fanpost aus Florida in Ihrem Briefkasten... MD

Geheimnisse des Level-Lords, Teil 2

Dschungel-Krieger

Der erfahrene Leveldesigner Richard Gray plaudert aus dem Nähkästchen: von der Planung über den Bau bis zum Testspielen eines 3D-Action-Levels.

Leveldesign ist wie Kochen: Dem Publikum entgeht fast kein Detail, egal ob gut oder übel. Eine schlecht geplante Karte ist so offensichtlich wie ein mageres Essen. Außerdem liegt dem Spieler ein überladener Level so schwer im Magen wie eine zu fette Mahlzeit.

Ich möchte Sie durch die gesamte Evolution eines Levels mitnehmen, um Ihnen zu demonstrieren, wie eines meiner Werke entsteht. Als Beispiel nehme ich den Dschungelpaß aus **Sin**. Er eignet sich besonders gut, weil das grundlegende Prinzip einfach ist und doch alle wichtigen Elemente vorkommen.

Planspiele

Es gibt zwei Gruppen von Leveldesignern: Die einen entwerfen erst den Grundriß und fügen danach die Feinheiten ein; die anderen beginnen mit den kleinsten Details und verknüpfen sie nach und nach zu einem Ganzen. Beide Strategien wollen gut geplant sein, noch bevor Sie das erste 3D-Objekt entwerfen. Natürlich gibt es immer Anlaß zum Improvisieren während des Levelbaus, aber die folgenden Grundlagen sollten von Anfang an feststehen.

Sie brauchen ein Thema und einen Schauplatz. Beide müssen interessant genug sein, um den ganzen Level zu tragen. Sie kennen bestimmt eine Menge Karten, die nichts als eine zusammengewürfelte Sammlung von coolen, aber unkoordinierten Räumen sind. Vermeiden Sie so etwas! Ihr Werk braucht außerdem einen Satz von Texturen, der zum Thema paßt. Und schließlich muß Ihr Level einen eindeutigen und spannenden Lösungsweg haben, egal, ob es eine Einzel- oder Mehrspielerkarte werden soll.



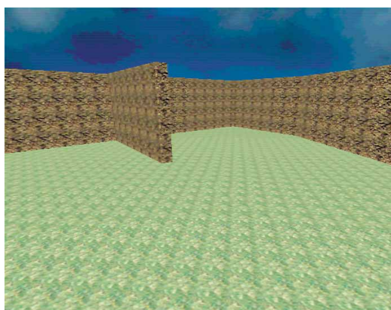
Richard Gray alias Levelord arbeitet für Ritual (Sin) an einem neuen 3D-Actionspiel.

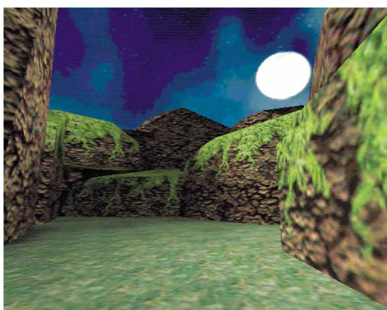
Die drei Grundlagen

Das bedeutendste Element jedes Schauplatzes sind seine Texturen, also verdienen sie besondere Aufmerksamkeit. Ein passender und richtig verwendeter Satz Texturen ist so wichtig für den ersten Eindruck wie ein guter Anzug beim Vorstellungsgespräch. Achten Sie vor allem darauf, daß die Texturen zum Thema Ihres Levels passen; egal, ob Sie vorgefertigte Grafiken nehmen oder Ihre eigenen entwerfen. Sie müssen ein wenig vorausdenken und sichergehen, daß Sie alle Texturen haben, die nötig sind.

Ein weiterer wichtiger Bestandteil ist das Licht. Für einen Außenlevel (Innenmissionen gibt es sowieso schon zu viele) müssen Sie eine Hauptlichtquelle bestimmen. In unserem Dschungel stammt das meiste Licht vom Mond in der Himmelstextur. Für ansprechendes und realistisches Aussehen kommt eine gute Ausleuchtung direkt nach passenden Texturen. Starke Kontraste und scharfe Schatten lassen die Beleuchtung überaus dramatisch wirken.

Nun ist es an der Zeit, den Lösungsweg festzulegen. In der Regel wird er durch einen Einzelspieler-Level linear verlaufen, wogegen Multiplayer-Karten eher kreisförmig angelegt sind. Am besten lernen Sie diesen Design-Aspekt, indem Sie andere Karten als Beispiel nehmen. Wenn Sie einen guten Level für Einzelspieler bauen wollen, dann untersuchen Sie die Karten, die Ihnen besonders gut gefallen haben. Achten Sie auf ihren Verlauf, und wie sie langsam in immer größeren Herausforderungen und Belohnungen gipfeln, um schließlich in ein solides Ende zu münden. Wenn Sie einen Mehrspieler-Schauplatz entwerfen wollen, dann sollten Sie eine Menge







Schritt für Schritt zum Traumlevel: aus groben Orientierungswänden werden texturierte Berge, dann kommen Details wie die Palmen hinzu.

Zeit mit Deathmatches verbringen – und wiederum lernen, warum manche Levels besonders viel Spaß machen.

Ein Level entsteht

In meinen Dschungel füge ich jetzt die Berge, Wegschluchten und Bäche ein. Zuerst richte ich die Bergwände auf, die das Gelände umgeben. Sie sollten aus einfachen Polygonstrukturen bestehen, und die Texturen können um den Faktor 2 gestreckt werden. Das Strecken von Texturen ist eine großartige Möglichkeit, um die Framerate zu erhöhen. Gedehnte Texturen können auf alle Oberflächen angewendet werden, die ständig weit genug vom Spieler entfernt sind, um nicht aufzufallen.

Sobald die Berge stehen, füge ich Hügel, Felsen und grasbewachsene Anstiege hinzu. Sie sollten dabei immer an die Framerate denken, damit die Berge nicht zu viel Rechenzeit schlucken. Halten Sie die Felswände einfach und unregelmäßig; die Natur kennt kaum rechte Winkel. Ich bin oft erstaunt, wie gut so ein simples Objekt aussieht, wenn es richtig ausgeleuchtet wird.

Fieser Hinterhalt

Der nächste Durchgang ist mein Lieblingsschritt: Bewegte Objekte und Blickfänge einzubauen, die dem Spieler ein »cool!« entlocken. Dazu gehören all die Fallen und Abwehreinrichtungen, die den Spieler überraschen und an der Nase herumführen sollen. Der Dschungelpaß bietet leider wenig Gelegenheiten für Maschinen und Apparate; dafür eignet sich die Umgebung für Fallen wie hochfahrende Wachstationen mit Scharfschützen und automatische MGs. Der Dschungel bietet außerdem genügend Gelegenheit für allerlei Hingucker, etwa wegbröckelnde Bergpfade, Steinschläge, Wasserfälle oder Treibsand.

Alles, was sich bewegt, neigt dazu, die Aufmerksamkeit des Spielers auf sich zu ziehen. Das ist auch Sinn der Sache, aber gerade deshalb müssen Sie besonders viel Aufwand in die Perfektionierung dieser Blickfänge stecken. Wenn Sie zwei oder drei fallende Felsen einbauen wollen, müssen Sie auch Stunden dafür opfern, das Aussehen und die Physik der Bewegung so real wie möglich zu machen. Gehen Sie nach draußen und rollen Sie ein paar Steine einen Abhang hinunter. Beobachten Sie die Bewegungsänderungen während des Rollens, und wie die Kiesel am Boden zum Stillstand kommen.

Der letzte Schliff

Gegen Ende der Arbeit widme ich mich Verbesserungen und kümmere mich um die endgültigen Lichteinstellungen. Obwohl sie viel wichtiger erscheinen, verteile ich Spielfiguren und Gegenstände erst nach diesem Schritt. Die meisten Positionen stehen zwar schon längst in meinem Kopf fest, aber ich will sichergehen, daß zuerst das Gelände fertiggestellt ist. Ich habe schon zu oft Nächte mit der Plazierung von Figuren verbracht, nur um dann alles wegen einer Terrain-Änderung doch wieder über den Haufen werfen zu müssen.

Die letzten Schritte sind Testläufe und Feintuning. Professionelle Designer verbringen im Durchschnitt 10 bis 20 Prozent der Entwicklungszeit mit Testspielen. Dabei wird nicht mehr viel verändert, sondern hauptsächlich sichergestellt, daß alles funktioniert. Holen Sie ruhig Freunde zu Hilfe, besonders für Deathmatch-Levels. Sie sollten dabei ein offenes Ohr für Kritik haben, auch wenn es schwerfällt...

Die wichtigste Regel ist aber immer noch: Spaß haben! Keiner der wirklich begabten Leveldesigner schert sich um Ruhm oder Reichtum. Alles was sie wollen, ist, coole Levels zu entwerfen. CS





Manchmal ist weniger mehr: Zu viele Details wie die ausufernde Flora in diesem Tal (oben) bremsen das Spiel aus, also entfernt der Levelord einige Palmen wieder (unten).

Dungeon

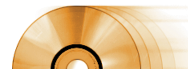
Bullfrog schickt Sie in den Keller: In der Neuauflage von Peter Molyneux' originellem Strategie-Klassiker sind Sie wieder der böse Höhlen-Herrscher und zeigen den edlen Helden, warum die dunkle Seite cooler ist. Wir spielten exklusiv die fast fertige Version.

Inhalt

Der Vorabtest 72
Die Zaubersprüche 75
Der Produzent 76
Durch Monsteraugen 78

Der offizielle Vorabtest zum Monster-Spiel

Keeper 2



Auf Demo-CD:
Exklusiv-Videos
#1 Das Spiel
#2 So entsteht ein Dungeon

München, im Mai '99. Nick Goldsworthy, Produzent bei Bullfrog, besucht die GameStar-Redaktion, um persönlich eine kostbare CD vorbeizubringen: Die brandneue, fast fertige Version des potentiellen Echtzeit-Krachers **Dungeon Keeper 2**. Alle 25 Missionen, darunter fünf Geheimlevels, sind bereits voll spielbar, nur in die Zaubersprüche und die Missionskripts will Bullfrog noch etwas Feintuning investieren.

Facts

- 20 Missionen
- 5 Geheimlevels
- 15 Monstertypen
- 13 Heldentypen
- 12 Zaubersprüche
- 10 Fallenarten
- 16 Raumtypen

Während Nick uns mit Tips und Erklärungen zur Seite steht, wagen wir den Abstieg in die Unterwelt und beginnen als Höhlenherrscher Dungeons anzulegen. Mit allerlei Monstern wehren wir uns gegen habgierige Helden, die auf unser Gold scharf sind. Als erstes fällt uns positiv auf, wie geschickt wir in das Spiel eingeführt werden: Während der ersten drei Levels wird jedes Ereignis erklärt. Goldsworthy hierzu: »Wir möchten das Spiel auch für Einsteiger noch interessanter machen.«

Im Reich des Bösen

Kurzer Rückblick: Im Sommer 1997 erscheint mit immenser Verspätung Peter Molyneux' letztes Werk für Bullfrog. **Dungeon Keeper 1** mixt gleich drei Elemente: Spannende Echtzeit-Schlachten mit massig Kreaturen, forderndes Dungeon-Aufbauen und als Zuckerstück einen (relativ zweckfreien) 3D-Modus, in dem Sie als Monster in Kämpfe eingreifen.

Alle wesentlichen Spielspaßgaranten von **Dungeon Keeper** hat Bullfrog für den Nachfolger modernisiert: Sie legen in Echtzeit und frei drehbarer, jetzt viel schönerer 3D-Grafik ein möglichst effizientes Untergrundimperium an. Die Bedienung hat sich stark verbessert, so wurden die Menüs eingedampft, und Sie können jetzt Flächen markieren, indem Sie per Maus ein Feld aufziehen. Je zahlreicher und vielfältiger Ihre Räumlichkeiten sind, desto mehr Monster ziehen ein, die Sie dann als Kämpfer einsetzen können. Wie im Vorgänger dürfen Sie per Zauberspruch auch direkt die Kontrolle über eine Einzelkreatur übernehmen und die Gegend aus Monstersicht erkunden – im Gegensatz zu Teil 1 lassen sich manche Missionen anders kaum lösen. Ziel ist es, 20 magische Steine zu erobern, mit denen Ihr launischer Kumpel Horny (kurz für Horned Reaper, gehörnter Sensenmann), das Tor zur Oberwelt öffnen kann. Zusätzlich gibt's noch eine Art freies Spiel, bei dem Sie in Ruhe, ohne ständige Heldenangriffe, schöne Dungeons entwerfen dürfen. Wenn Sie alles zu Ihrer Zufriedenheit aufgebaut haben, können Sie eine Attacke der Helden auslösen, um auszuprobieren, wie effektiv Ihre Fallen zuschnappen.



Im Gefängnis verhungerte Helden erstehen als Skelettkrieger wieder auf – in Ihren Diensten.

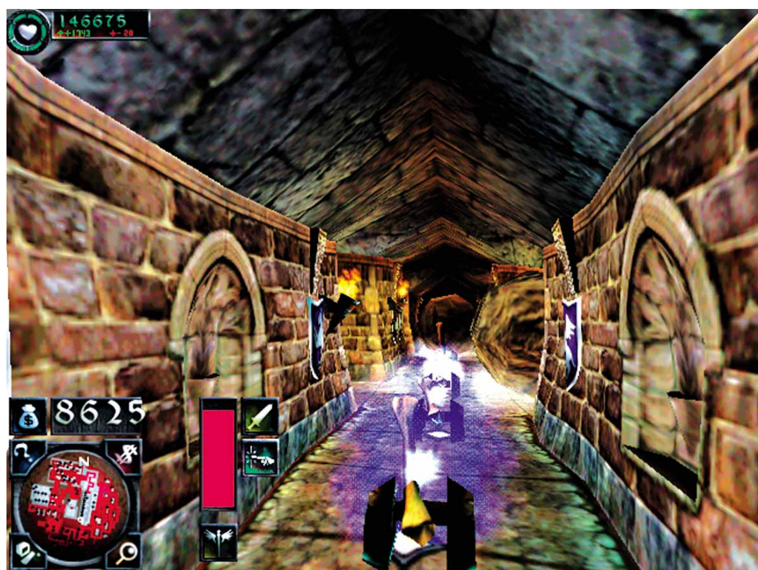
Monster ziehen ein

Zu Beginn haben wir nur ein paar Imp-Arbeiter und einen Raum, das Dungeonherz. Ringsherum ist Erde und Fels: Unser Vorzeige-Dungeon muß erst noch gebaut werden. Dazu ziehen wir mit der Maus ein Feld am ge-



Unsere wilde Horde überflutet das Dungeonherz eines Keeper-Konkurrenten.





Aus den Augen unseres Zauberers schauend, läßt sich der Fallengang leicht meistern.

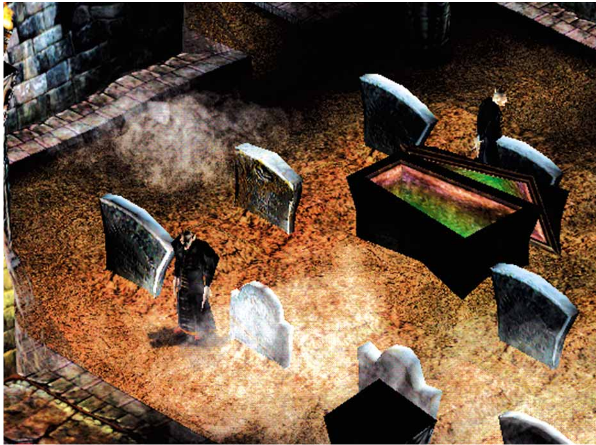
wünschten Bauplatz auf, und schon sprinten unsere Imps los, um den Raum auszubuddeln. Danach wählen wir aus dem übersichtlichen Menü die Bauoption »Versteck«, und einen Mausklick später steht ein Monsterschlafzimmer. Sobald wir dann noch eine Hühnerfarm gebaut haben (Stichwort Raw Chicken Burger), beginnen sich die ersten Kreaturen anzusiedeln. Anfangs kommt nur anspruchsloses Volk, Goblins und Feuerfliegen. Wenn Sie allerdings edle Spezialräume wie Folterkammer oder Bibliothek einrichten, schauen auch mächtigere Wesen wie Eiserne Jungfrau oder Zauberer vorbei.

Selbstverständlich dienen die Spezialräume nicht nur dazu, Ihren Geschöpfen ein angenehmes Umfeld zu schaffen. In der Bücherei erforschen Zauberer neue Sprüche, während die umtriebigen Trolle in der Werkstatt Türen und Fallen fabrizieren. Besonders wichtig ist der Trainingsraum: Dort üben Ihre Untertanen das Kämpfen und gewinnen Erfahrungspunkte. Wenn der harte Job sie hungrig macht, marschieren sie von allein zur Hühnerfarm und genehmigen sich einen Geflügelimbiß. Falls Sie die Farm zu klein gebaut haben, müssen die Monster ohne Abendbrot ins Bett oder herumlaufende Ratten futtern, was negativ auf die Moral durchschlägt. Alle Dungeonbewohner kommen freiwillig und bleiben nur, solange sie zufrieden sind.

Helden im Knast

Neben den produktiven Räumen sollten Sie an Gästezimmer für die feindlichen Helden denken: Im Gefängnis schmoren die Guten solange, bis sie den Löffel abgeben und als Skelettkrieger für die böse Seite wieder auferstehen. In der Folterkammer überreden Sie schmerzempfindliche Gäste, ein paar Einzelheiten über die Levelkarte preiszugeben. Die besten Erfahrungen haben wir bei unseren Testspielen mit Elfen gemacht: Von diesen Weicheiern sind im achten Level nach kurzer »Befragung« gleich mehrere zu uns übergelaufen. Gefallene Monster und Helden bringen Sie am besten auf den Friedhof – so


Hier sehen Sie etwas mehr als die Hälfte unseres Neubau-Dungeons. Am unteren Rand läuft gerade ein Angriff eines Rittertrupps.



Im Kampf getötete Kreaturen kehren manchmal als Vampire zurück, wenn Sie die Kadaver rasch auf Ihren Friedhof schleppen lassen.

können Sie bald den einen oder anderen Vampir in Ihre Reihen aufnehmen.

Geldgierige Goblins

Außer Kost und Logis verlangen die angestellten Wesen Lohn – alle paar Minuten ist Zahltag, und alles strömt in die Schatzkammer, um Gold einzusacken. Für Nachschub sorgen Ihre Imps, die das Edelmetall abbauen. Die Imps verzichten übrigens auf Bezahlung und nähren sich von Luft und Mana, dem magischen Rohstoff. Je größer und gelungener Ihr Gewölbe, desto mehr Magie entströmt dem Dungeonherz. Das Mana braucht man vor allem für Zaubersprüche. Wenn Ihre Kreaturen vermöbelt werden oder fliehen, können Sie per Magie unmittelbar eingreifen: Der Symbiose-Spruch versetzt Sie direkt in ein Monster, Blitzschläge brutzeln Feinde und der neue Verräter-Zauber läßt Feinde kurzzeitig für Sie kämpfen.





Schicke Effekte begleiten alle Aktionen. Jeder Schlag auf den Amboß taucht diesen Troll in gleißendes, alphageblendetes Licht.

Blocken oder blitzen

Wie im ersten Teil können Sie mit Ihrer Keeper-Hand eigene Kreaturen am Kragen packen und auf Helden fallen lassen, um diese anzugreifen. Die beliebte Taktik, einfach alle Monster über den Feinden abzuwerfen, führte allerdings früher zu chaotischen Massenschlachten. Neuerdings bleiben die »Fallschirmmonster« erst einen Moment benommen liegen, stehen dann auf und nehmen ihre Kampfposition ein. Das bereitet uns im ersten Gefecht eine üble Überraschung: Wir setzen unsere Goblins zu nahe bei einigen feindlichen Zwergen ab, und die nutzen die kurze Ohnmacht unserer Kämpfer gnadenlos aus. Peinlich ...

Im Kampf teilen sich Monster wie Helden in fünf Gruppen: Blocker (wie die dicken Teufler) erwarten standfest den feindlichen Ansturm, während Flanker versuchen, in den Rücken der Gegner zu gelangen. Unterstützer halten sich im Hintergrund und setzen Fernwaffen ein, Blitzer durchbrechen die Gegner-Front. Imps laufen stets vor Feinden davon, um Hilfe zu holen. Insgesamt sind die Kämpfe taktischer geworden.

Angst und Schrecken

Eine weitere der vielen Änderungen: Jedes Geschöpf hat einen Angst- sowie einen Drohwert. Wenn der Drohwert des Angreifers den Angstquotienten des Verteidigers

Mick Schnelle

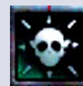


Geniale Gewölbe

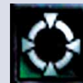
Alle Verliesfans können sich auf ein tolles Spiel freuen. Ein ordentlicher Fortschritt ist die überarbeitete Kampfsteuerung, denn in Teil 1 wurden mir die Keilereien oft zu unübersichtlich. Und die deutlich buntere Grafik gefällt mir auch außerordentlich gut – edelstes Kellerambiente in Perfektion.

Das beste ist aber, daß die endlosen Massenschlachten, die den Vorgänger am Ende etwas zäh machten, einem ausgeklügelteren Missionsdesign gewichen sind.

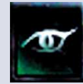
Die Zaubersprüche



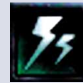
Imp erschaffen
Imps sind die Heinzelmännchen im Verlies. Sie sind Ihre Augen und Hände, können aber nicht kämpfen.



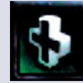
Symbiose
Damit schlüpfen Sie in die schuppige Haut eines Ihrer Monsterchen und steuern es wie in einem Egoshooter.



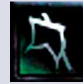
Böser Blick
Dieser Zauber enthüllt einen Teil der unter dem Schlachtennebel verborgenen Unterwelt-Regionen.



Blitzschlag
Mit elektrischen Entladungen erledigen Sie eigenhändig vorwitzige Feinde (funktioniert nur auf eigenem Gelände).



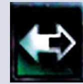
Heilen
Gibt allen Kreaturen in einem kleinen Umkreis Lebensenergie zurück. Wirkt auch auf gefangene Helden.



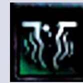
Zusammenrufen
Alles, was eine Waffe tragen kann und auf Ihrer Seite kämpft, kommt mit Mordgedanken herbeigelaufen.



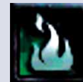
Gold erschaffen
Monster verlangen lautstark ihren Lohn? Hexen Sie das nötige Geld kurzerhand per Zauber herbei.



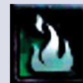
Verräter
Sie kontrollieren kurz einen der feindlichen Helden – der dann meist von seinen Kollegen erledigt wird.



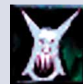
Einsturz
Lassen Sie die Erde beben – oft reicht dieser Spruch, um schwache Gegner sofort in die Flucht zu schlagen.



Hühnermorph
Jawohl, Sie dürfen Gegner in Hühner verwandeln. Bevorzugt dann, wenn ein hungriger Teufler in der Nähe ist...



Inferno
Sie haben einen schlechten Tag und wollen nicht alleine leiden? »Inferno« fügt Freund wie Feind Schaden zu.



Horny rufen
Horny marschiert schnurstracks ins Gegnergebiet und erledigt auf dem Weg alle Gegner, die ihm begegnen.

Gunnar Lott



Endlich wieder der Böse sein

Kaum habe ich fünf Minuten im ersten Level herumgespielt, bin ich schon wieder genauso gefesselt wie vom Vorgänger. Bullfrog hat das Faszinosum Dungeon Keeper mit leichter Hand runderneuert: Alles Gute gelassen, alles Mäßige verbessert. Tolle Arbeit leistet die neuprogrammierte Grafikengine, die mit realistisch-schiefen Wänden und farbigen Lichteffekten aufwartet. Und die Levels machen einen sehr ausgekochten Eindruck – oft mußte ich eine ganze Weile tüfteln, bis ich auf den richtigen Dreh kam. Zudem hat Bullfrog wieder viele kleine Gags eingebaut, die zum schönen Flair beitragen.

Die vielen herumlaufenden Monster und Imps geben dem Spiel einen angenehm hohen Wuselfaktor, ohne es dabei unübersichtlich zu machen. Die einfache Maus-Steuerung sowie die dreh- und zoombare Kamera sorgen dabei für viel Komfort.



Ein entschlossener Gegenangriff drängt die feindlichen Riesen vom Dungeonherz in die Hühnerfarm.

übersteigt, geht letzterer stiften. Je mehr Monster zusammen sind, desto weniger Furcht verspüren die einzelnen – Masse macht eben mutig. Folgende typische Szene haben wir in Level 10 erlebt: Fünf Ritter dringen polternd in unseren Dungeon ein, ein Imp und ein Zauberer entdecken sie und hauen ab. Der Magier verschwindet hinter der nächsten Ecke, während der Imp schnurstracks zum Wachraum spurtet und den Monstern dort von den Eindringlingen erzählt. Als nun eine Gruppe Teufler und Goblins ausrückt, traut sich auch der feige Magier wieder hervor und schließt sich an. Jetzt geht's den Helden geballt an den Kragen.



Edle Videosequenzen verbinden alle Levels; hier nähert sich der Horny bereits dem Tageslicht.

Elfen-Scharfschützen

In der Ich-Perspektive übernehmen Sie die direkte Kontrolle über ein Monster und inspizieren so Ihren Dungeon von innen. Besonders nützlich ist das im Kampf – vom Spieler besessene Kreaturen schlagen härter zu und können Spezialfähigkeiten einsetzen. Der bogenschießende Dunkelelf hat beispielsweise einen praktischen Zoom-Modus, mit dessen Hilfe Sie auch weit entfernte Gegner ausschalten können. Als Dieb schleichen Sie sich lautlos beim Gegner ein und versuchen, Gold aus der feindlichen Schatzkammer zu stehlen. In einigen Missionen werden Sie die besonderen Gaben mancher Monster unbedingt benötigen, denn das Leveldesign ist ziemlich raffiniert: Die für den Vorgänger typischen »Alles vernichten«-Aufträge gibt es nur noch selten. Mal müssen Sie Gefangene befreien, ohne Aufsehen zu erregen, mal eine Heldengruppe an der Flucht hindern, dann wieder einen Konkurrenzkeeper besiegen. Sie können sogar richtige Kommando-Einsätze durchführen: Sie stellen dazu in der Ich-Perspektive eine schlagkräftige Truppe zusammen, die Ihnen folgt.

Der Produzent

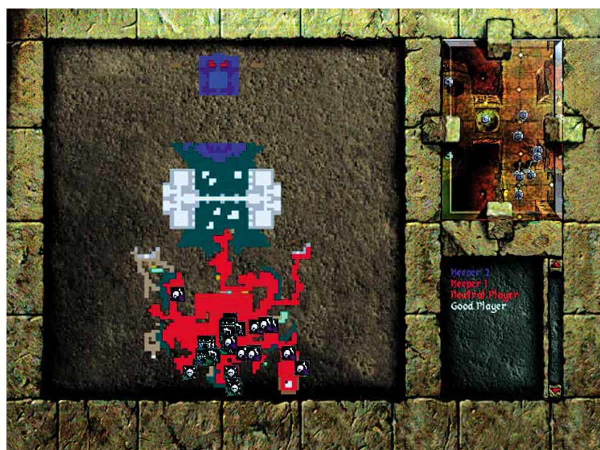


Nick Goldsworthy ist der Projektleiter von Dungeon Keeper 2. Zuvor war er an Theme Park, Fifa Soccer, Privateer 2 und Dark Omen beteiligt. Beim Vorbeibringen des Vorab-Testmusters hat er eine Raumschiff-GameStar-Requisite entdeckt...

Zu viert im Keller

Im Mehrspieler-Modus treten bis zu vier Keeper per Netzwerk oder Internet gegeneinander an. Bullfrog plant, nach dem Vorbild von Blizzards Battlenet einen eigenen Server bereitzustellen. Nicht nur der lohnt einen Online-Besuch: Die Ochsenfrösche wollen im Internet regelmäßig neue Monster, Fallen und Mehrspieler-Missionen bereitstellen. Zudem ist laut Goldsworthy auch schon eine Addon-CD mit neuen Levels fest in Planung. GUN

→ www.bullfrog.com



Zur besseren Übersicht gibt's eine Levelkarte – die dunklen Zeichen in der unteren Hälfte stellen unsere Monster dar.

Dungeon Keeper 2

Genre:	Strategiespiel	Hersteller:	Bullfrog
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch i. V.)
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 300 MByte
Spieler:	Einer bis vier (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/266 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/350 128 MByte RAM, 20fach CD 32-Bit-3D-Karte

Grafik	Sehr gut	Keine Wertung, da dem Vorabtest eine Betaversion zugrunde liegt.
Sound	Gut	
Bedienung	Sehr gut	
Spieltiefe	Noch nicht endgültig bewertbar	
Multiplayer	Noch nicht endgültig bewertbar	

Klassiker-Fortsetzung mit Edel-Optik und vielen Verbesserungen.

Verliesbewohner zeigen ihre Heimat

Durch Monsteraugen

Die Levels von Dungeon Keeper 2 können Sie auch auf 3D-Shooter-Art als Monster durchwandern. Das große Bild ist ein Ausschnitt eines typischen Dungeons, die Pfeile zeigen die Blickrichtung der Figuren. Das, was Sie durch deren Augen in 3D sehen, haben wir am Rand für Sie vergrößert.



① Die Perspektive des Ritters ist durch sein Visier stark eingeschränkt. Im Casino können Sie festlegen, ob es Gewinn abwerfen oder Monster glücklich machen soll.



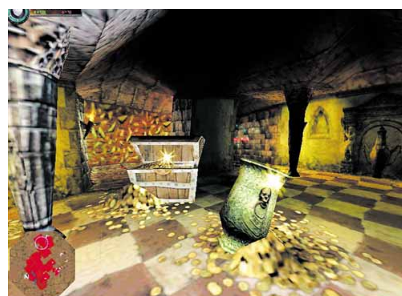
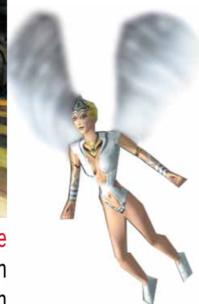
② In der Werkstatt entstehen Türen und Fallen. Kräftige Monster wie der Teufler (durch dessen Augen wir gerade sehen) und der Troll werden hier eingesetzt.



③ Die facettenäugige Feuerfliege kann Lava-Gebiete gefahrlos überqueren und eignet sich daher bevorzugt für Aufklärungsaufträge. Im Kampf taugt sie wenig.




4 Der mächtige Horny schaut auf den neugestalteten Tempel. Wenn Sie hier Kreaturen opfern, stimmen Sie die Götter gnädig – und können Geschenke erhalten.

5 Hier sehen wir durch die Augen einer Fee unsere Schatzkammer. Am Zahltag strömen alle Monster zusammen, um sich ihren wohlverdienten Lohn abzuholen.




6 Der absolute Lieblingsort der Eisernen Jungfrau ist die gruselige Folterkammer, wo sie sich zwischendurch gern zur Entspannung ein bißchen foltern läßt.




7 Beachten Sie: Je kleiner das Monster, desto tiefer die Perspektive. Unser braver Imp-Arbeiter ist selbst kaum größer als ein durchschnittliches Huhn.





8 Unser Salamander hat in der Bibliothek eigentlich nichts zu suchen. Nur Zauberer und Dunkle Engel erforschen hier neue Zaubersprüche für Sie.


MD

Martin Deppe

Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen

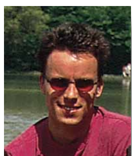
»Ich hätte keine Fragen, nur zwei Bitten: ›Sag mal, könntest du den Heino wieder mitnehmen? Wir haben euren grausigen Alien-Barden lang genug ertragen, und die lausige Tarnung mit der Sonnenbrille hat ihm auch nicht geholfen. Und rückt endlich Elvis raus! – Wie? Der trägt schon seit Jahren eine blonde Perücke und singt deutsche Volkslieder?«


GUN

Gunnar Lott

Adventures, Strategiespiele, Budgetspiele

»Kommt ein bißchen drauf an, wo ich es träfe. Bei mir zuhause wäre die Frage: ›Was tun Sie hier?‹, in der Redaktion ›Können Sie den Martin mitnehmen? Der pfeift immer so nervtötend die Anno-Titelmelodie.‹ An allen anderen Stellen: ›Würden Sie mir dieses wertlose Gebraucht-Ufo verkaufen? Ich hätte hier diese wunderschönen Glasperlen...«


JS

Jörg Spormann

CD-Redaktion

»Ganz klar: ›Hey, kann ich mal dein Raumschiff sehen?‹ Vielleicht haben ja die Außerirdischen gelernt, wie man beamt, mit Überlichtgeschwindigkeit fliegt, via Subraum kommuniziert oder einen Replikator baut. Und wenn der nette E.T. auch noch ein Holo-Deck an Bord hat, werden endlich alle meine Spieleträume (und der ersehnte Urlaub) wahr.«


WR

Walter Reindl

Spiele, Hardware

»Am meisten würde mich der Stand der Computertechnik der Aliens interessieren: Ob sie wohl schon einen Prozessor haben, auf dem Trespasser ohne Ruckeln läuft? Oder Falcon 4.0 in 1800x1200? Auf jeden Fall würde ich eine Einladung ins Raumschiff sofort annehmen – wenn ich den berühmten IDG-Semmelautomaten mitnehmen dürfte.«


RS

Rüdiger Steidle

Simulationen, Sportspiele, Strategiespiele

»Wenn ich mich von meinem Schock erholt hätte vermutlich: ›Geiles Kostüm – wo gibt's das?‹ Ganz sicher würde ich ihm allerdings eine Gastrolle bei Raumschiff GameStar anbieten. Selbst der große George Lucas wäre sicher blaß vor Neid über die perfekte Masken-Technik. Nur: Wie kriege ich das grüne Männchen an den Männern in Schwarz vorbei?«

Das Team

Die beliebte Leserfrage stellt diesmal Martin Köhler (15) aus Dettum:

»Was würdet ihr ein Alien fragen, wenn ihr einem begegnen würdet?«

Wenn wir da an Filme wie »Die Körperfresser kommen« oder »Starship Troopers« denken, gehen wir Aliens wohl besser aus dem Weg...




PS

Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs

»Ich würde fragen, warum sie statt ordentlicher Beweise nur diese vieldeutigen Hinweise hinterlassen haben – dem armen Herrn von Däniken hätten sie die Arbeit auch etwas erleichtern können. Und warum sie in Erdnähe immer zu schnell fliegen. Da kann ja kein Mensch vernünftige, garantiert echte Fotos knipsen.«


CS

Christian Schmidt

Budgetspiele, Jump-and-runs, Adventures

»Ach, so vieles: Warum es meine Sprache spricht, was es mit Mulders Schwester angestellt hat, wie ihm Independence Day gefällt. Aber am meisten interessiert mich dann doch, ob so eine hochentwickelte Space-Age-Zivilisation überhaupt noch computerspielt. Und ob in Alien-Computerspielen immer fiese Menschen den Heimatplaneten bedrohen.«


CG

Charles Glimm

Online, Rollenspiele, Actionspiele, Budget

»Das ist easy: Ich würde fragen, ob er ein Turbo-Alka-Seltzer für mich hat. Wenn ich derartig halluziniere, muß ich die Nacht zuvor ja wohl fürchterlich abgestürzt sein. Falls ich mich dann besser fühle, und er ist immer noch da – Handtuch besorgen und den Knirps auf zwei dunkle Bier und 'ne Tüte Salznüsse einladen. Die Antwort ist eh 42.«


MIC

Mick Schnelle

Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims

»Ich würde den Außerirdischen fragen, wieviele seiner Artgenossen eigentlich, als Menschen getarnt, bereits seit Jahren unter uns leben. Diese Namen würde ich dann mit meiner eigenen, streng geheimen Liste vergleichen. Ich habe da nämlich schon seit langer Zeit einige Leute in Verdacht, nicht ganz von dieser Welt zu sein...«


LA

Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele, Adventures

»Ich frage das Alien höflich, ob es mit mir Essen gehen möchte. Ich bestelle uns beiden Spaghetti und warte gespannt, bis es unruhig wird. Dann bringe ich mich in Sicherheit – denn kurz darauf müßte, der Logik eines meiner Lieblingsfilme folgend, eine Nachwuchs-Ripley aus dem Bauch des Aliens brechen und mich wütend anfauchen...«


MG

Michael Galuschka

Sport- & Rennspiele, Action-Adventures, Hardware

»Bei seinem Anblick würde ich natürlich gerne wissen, wo denn hier gerade Karneval ist. Sollte ich danach noch leben, käme bei mir der Wunsch nach einer Probefahrt mit seinem schicken Raumgleiter auf. Bei einem positiven Eindruck würde ich gleich einen bestellen – damit wäre ich auf Münchens Leopoldstraße bestimmt die große Show!«

Das Testsystem

Im Wertungskasten fassen wir alle Fakten zu einem Spiel kompakt zusammen. Direct 3D und Open GL geben allgemeine Standards an, die von praktisch jeder modernen 3D-Karte beherrscht werden.

Raumschiff GameStar 22

Genre:	Echtzeit-Strategiespiel	Hersteller:	IDG Entertainment
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 5 bis 60 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk), bis 16 (Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ● Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
486/100 8 MByte RAM, 2fach CD Direct 3D	Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 133 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Grafikkarte

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Sehr gut



Fazit: Die beste Weltraumsaga aller Zeiten.

Die Einzelwertungen

Grafik: Wie flüssig sind die Animationen, wie schön ist die Grafik, wie sauber das Scrolling, wie gut die 3D-Engine? Auch Zwischensequenzen und Videos lassen wir (leicht) in diese Note einfließen.

Sound: Ist die Sprachausgabe verständlich, lassen mächtige Explosionen Ihre Lautsprecher kräftig krachen? Paßt die Musikbegleitung zum Spiel, nervt sie vielleicht nach einigen Stunden?

Bedienung: Je besser und einstiegsfreundlicher das Interface, je mehr Komfort (wie Speichern oder Undo-Funktion) geboten wird, desto höher fällt die Bedienungs-Wertung aus.

Spieltiefe: Hiermit bewerten wir hohe Komplexität, abwechslungsreiche Levels, zahlreiche Spielvarianten oder knackige Rätsel. Die Spieltiefe ist ein guter Indikator für Langzeitmotivation.

Multiplayer: Ist der Mehrspieler-Modus nur eine lieblose Dreingabe, oder steckt Überlegung dahinter? Gibt es spezielle Optionen, extra angepaßte Levels oder Kampfberichte?



GameStar

Auszeichnung für Ausnahmespiele.

Mit dem **GameStar**-Prädikat belohnen wir besondere Qualitäten wie zum Beispiel außerordentlichen Spielwitz, innovative Spielideen, packende Atmosphäre, umwerfende Grafik oder exzellente Multiplayer-Funktionen. Der **GameStar** ist eine zusätzliche Auszeichnung und nicht an eine bestimmte Prozentwertung gekoppelt.

Allgemeine Daten

Im oberen Teil des Wertungskastens finden Sie Daten wie **Genre**, Hersteller und **Preis**.

3D-Karten

Bei **3D-Karten** sagen wir Ihnen, welche 3D-Chips speziell unterstützt werden. Die drei wichtigsten sind einzeln aufgeführt. **Direct 3D** und **Open GL** betreffen zusätzlich 3D-Karten mit allen anderen Chips. Wird eine 3Dfx-Karte nur per Direct 3D angesprochen, bleibt der 3Dfx-Kreis grau – trotzdem läuft das Spiel in 3D.

Hardware-Angaben

Hier lesen Sie, ab welchem **Minimum** (roter Kasten) ein Spiel läuft – optimal nutzen läßt es sich damit meist nicht. **Standard** (gelb) heißt: Hiermit macht das Programm Spaß, wenn auch mit kleineren Einschränkungen, etwa bei der Auflösung. **Optimum** (grün) ist die Idealausstattung für maximalen Spielspaß. Dazu können auch spezielle Eingabegeräte gehören.

Die Spielegenres

Jede Spiele-Kategorie wird von einem Experten betreut und hat ihre eigene Top-25-Liste.

Action: Actionspiele, 3D-Ballerspiele, Geschicklichkeitsspiele, Jump-and-runs.

Strategie: Echtzeit-, Strategie-, Taktik-, Aufbau-, Denkspiele, Wirtschaftssimulationen.

Sport: Sportspiele, Rennspiele, Managerspiele, Flipper.

Simulationen: Simulationen, Weltraumspiele, Mechspiele.

Adventures: Action-Adventures, Rollenspiele, Adventures.

Budget: Compilations, Budget-Neuveröffentlichungen.

Die Spielspaß-Wertung

90% und mehr

Nur absolute Ausnahmeprogramme bekommen von uns diese Wertung. Solche seltenen Topspiele setzen die Meßlatte für ihr jeweiliges Genre ein Stück nach oben und sind ein Muß für ambitionierte Computerspieler.

80% bis 89%

Eine Wertung von 80 Prozent oder mehr kennzeichnet sehr gute Spiele, die ein Genre nahezu perfekt auszureizen. Auch Genre-Fremde können hier zugreifen, denn Aufmachung, Zugänglichkeit und Spielspaß genügen höchsten Ansprüchen.

70% bis 79%

Im 70er-Bereich tummeln sich gute Spiele, die allerdings keine Genialitätspreise gewinnen. Hier finden Sie Neuauflagen bekannter Ideen oder Programme, die für Genre-Freunde zwar sehr ansprechend sind, themenfremde Spieler aber eher kalt lassen.

60% bis 69%

60er-Spiele sind überdurchschnittliche Programme, die für Freunde des jeweiligen Genres immer noch interessant sind. Trotz der soliden Machart verhindern einige Ungereimtheiten unbeschwerten Spielspaß.

50% bis 59%

Bei 50ern handelt es sich um Durchschnittskost, deren positive und negative Aspekte sich die Waage halten. Fazit: mittelmäßig.

30% bis 49%

Diese Spiele haben starke Schwächen und sind nur für überzeugte Sammler oder als Teil einer Budget-Compilation zu empfehlen.

10% bis 29%

Hiermit warnen wir vor Finger-weg-Spielen: Selbst als Budget-Ware sollten Sie für diese öden Rohrkrepierer kein Geld ausgeben.

unter 10%

Mit einer Wertung unter 10 Prozent gehört ein Programm definitiv und unwiderruflich zu den miesesten Spielen der PC-Geschichte.

Action

Peter Steinlechner



Gut und Böse in Los Angeles

Auf der Supermesse E3 wurde eines deutlich: Das Genre der 3D-Actionspiele teilt sich auf. Ein Teil der Entwickler setzt auf reine Multiplayer-Welten, der größere Teil auf storylastige 3D-Actionkost. Und dann gibt's die Fraktion, die immer brutalere Ego-Shooter bastelt. Auch in Amerika weht diesen Entwicklern der Wind ins Gesicht. Denn der Markt für PC-Greueltaten wird kleiner, mit Massenerfolgen rechnen offenbar wenige. Ob sich die Kosten, die so ein Titel in der Entwicklung verschlingt, jemals tragen, wenn keine wirklich große Zielgruppe angesprochen wird? Ich bin da skeptisch.

Skeptisch war auch die frisch aus L.A. nach München heimgekehrte Redaktion: Gelingt es unserem US-Korrespondenten Heinrich Lenhardt, kurz vor Redaktionsschluß ein Testmuster von **Star Wars: Racer** aufzutreiben? Mit viel Erleichterung kam einen Tag früher als erhofft das Okay: **Racer** ist da, und im fernen Amerika rast Obi-Wan Heini durchs erste **Episode 1**-Spiel. Und vergißt fast, sich am Tag darauf die Filmpremiere anzusehen...



Action

»Spiele, bei denen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund stehen.« [Ballerorgien, 2D-Rennspiele, Prügelspiele, Jump-And-Runs]

Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Half-Life (deutsch)	3D-Action	5/99	92%
2	Unreal	3D-Action	7/98	91%
3	Jedi Knight	3D-Action	12/97	90%
4	Indiziertes Spiel	3D-Action	–	85%
5	Heretic 2	Actionspiel	1/99	84%
6	Forsaken	3D-Action	5/98	84%
7	Uprising 2	Actionspiel	2/99	83%
8	Gex 3D: Enter the Gecko	Jump-and-run	7/98	83%
9	Delta Force	3D-Action	12/98	83%
10	Shogo	3D-Action	12/98	83%
11	Dethkarz	Action-Rennspiel	12/98	82%
12	Expendable	Actionspiel	6/99	82%
13	Nuclear Strike	Actionspiel	1/98	82%
14	Virtua Fighter 2	Prügelspiel	11/97	81%
15	Requiem	3D-Action	5/99	80%
16	Turok 2	3D-Action	2/99	80%
17	Pandemonium 2	Jump-and-run	3/98	80%
18	Incoming	Actionspiel	5/98	80%
19	Aliens versus Predator	3D-Action	5/99	79%
20	Die by the Sword	Actionspiel	5/98	79%
21	Wargasm	Actionspiel	1/99	79%
22	Shadows of the Empire	Actionspiel	11/97	79%
23	Star Wars: Racer	Action-Rennspiel	NEU	77%
24	Missing in Action	Actionspiel	9/98	77%
25	Starsiege Tribes	3D-Action	3/99	77%

Die 25 besten Action-, 3D-, Prügelspiele und Jump-and-runs.

Inhalt

Tests

Star Wars: Racer 86
Army Men 2 88
Wild Metal Country 89

Ben Hur im Turbogleiter

Star Wars Episode 1 Racer

Möge der ADAC-Schutzbrief mit dir sein: Aus einer furiosen Filmszene schnitzte LucasArts ein superschnelles SF-Rennspiel.



Aus der Piloten-Perspektive sehen wir vor uns die beiden Zugtriebwerke. Die zwei Sonnen zeigen: Wir sind auf Tatooine, dem Schauplatz des Rennens im Film.

Heinrich Lenhardt



Skywalker auf Speed

Das entfesselte Adrenalinverschüttungs-Tempo, mit dem mich das Filmrennen in den Kinosessel drückte, kommt im Racer-Spiel ordentlich rüber. In halsbrecherischem Tempo zische ich von einer »Hapuh!«-Situation in die nächste. Speed und schöne Lichteffekte sind die grafischen Stärken der Rennen; der späte Aufbau der 3D-Kulisse und grob geschnitzte Polygonfiguren versäuern den optischen Gesamteindruck aber etwas.

Zu schnell vorbei

Das Spiel erfüllt die meisten Anforderungen, die ich an eine leicht kapierbare Fun-Raserei stelle. Doch das halbe Programm hat man schon nach einer Stunde gesehen, weil es lächerlich leicht losgeht. Erst im letzten Drittel wird es mit verschlungenen Strecken und forscheren Gegnern herausfordernder. Durch das hohe Tempo sind Begegnungen mit anderen Podracern relativ selten und hektisch. Richtig gezielt einen Gegner wegzuschubsen, fällt in der allgemeinen Hektik schwer. Aber alles in allem bin ich angenehm überrascht. Racer ist ein spritziges SF-Actionrennspiel, das sehr manierlich Filmatmosphäre rüberbringt. Den Mangel an Tiefgang kann jeder verschmerzen, der Star Wars mag und auf eher leichte Rennkost steht.

Der Jedi-Meister Qui-Gon Jinn wittert die Macht besser als unsereins eine Knoblauchsalami. Doch als er, auf dem Wüstenplaneten Tatooine gestrandet, ein Raumschiff-Ersatzteil braucht, läßt ihn der örtliche Triebwerk-Verkäufer Watto böse auflaufen. Qui-Gons Credits sind hier nichts wert; ohne örtliche Währung kein Weiterkommen für des mächtigen Jedis illustre Reisegesellschaft.

Mehr Welten als im Film

Das klingt nach einem Werbespot für Reiseschecks, ist aber die Ausgangssituation für das Action-Rennspiel zum neuen **Star Wars**-Streifen. **Episode 1 Racer** pickt sich ein Highlight aus der Filmmitte heraus. Der neunjährige Anakin Skywalker ist aufgrund seiner besonderen Fähigkeiten in der Lage, beim Podracer-Wettkampf mitzufliegen. Nur wenn er gewinnt, winken Freiheit, Preisgeld und das wichtige Ersatzteil für Qui-Gon. Im Spiel gibt es gleich vier Pod-Turniere, bei denen Sie 25 Strecken auf acht Planeten kennenlernen.



In der Vakuumröhre befinden wir uns auf Kollisionskurs mit einem unbehaglich großen Meteoritenbrocken. Die Doppelanzeige links unten kündet vom explosionsreifen Zustand der beiden Triebwerke.

Mit Prämien verbessern Sie die Leistung Ihres Gleiters, richten angeschrammte Komponenten her oder wechseln kurzerhand auf ein anderes von insgesamt 21 Modellen.

Schweben mit 1.000 Sachen

Ein Podracer besteht aus zwei Turbinen, welche die Pilotenkapsel an Stahlseilen hinter sich her zerren. Ein solches Gespann ist etwa neun Meter lang und erreicht Spitzengeschwindigkeiten von knapp 1.000 Stundenkilometern. Auf einem Luftkissen schwebt diese Konstruktion ein paar Meter über dem Boden. Mit flinken Lenkmanövern schwirren Sie um Hindernisse und sliden per Spezialtaste ungebremst durch Kurven. Die Flughöhe läßt sich minimal ändern. Bei extremer Bodennähe gewinnen Sie etwas an Tempo, verlieren aber Kontrollgenauigkeit. Sie dürfen Ihren Podracer auch drehen, um durch besonders schmale Durchgänge zu flutschen, und zudem zwischen vier Blickwinkeln hin- und herschalten.



Auf Andro Prime wird nicht gestreut, bei heftigen Lenkmanövern kommt man ins Schlittern.

Rempler aller Art (meist aber mit der Streckenbegrenzung) beschädigen allmählich die beiden Triebwerke. Die lassen sich zwar mitten im Flug reparieren, was das Tempo aber spürbar abbremst. Falls die Turbinen in die Luft fliegen, müssen Sie ein kurzes Weilchen aussetzen, bevor Sie an der zuletzt erreichten Stelle weiterdüsen. Zur kurzfristigen Tempoanhebung greift der gewiefte Pilot zum Turboboost, riskiert dann aber einen gefährlichen Triebwerksbrand.

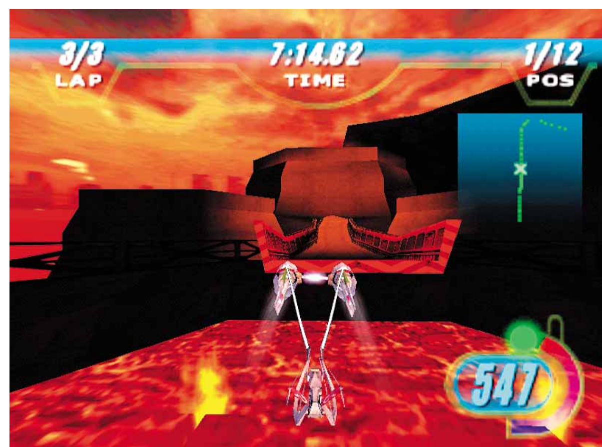
Teures Tuning

Die Turnierstruktur bietet drei Wettbewerbe mit jeweils sieben Strecken. Die Pisten haben einige Abzweigungen und planetenspezifische Besonderheiten. So rauschen wir im Asteroiden Oovo IV durch einen Vakuumtunnel – die Steuerung bei Schwerelosigkeit ist kein Zuckerschlecken. Andro Prime hat dank seines Bibberklimas einige vereiste Flächen, die den Podracer ins Schlingern bringen – eigentlich Blödsinn, da er doch auf einem Luftkissen schwebt. Durch Erfolge in den niedrigen Turnierklassen qualifizieren Sie sich für das Finale. Um hier gegen die getunten Konkurrenten eine Chance zu haben, sollten Sie inzwischen Extras bei Händler Watto gekauft haben, die Ihren Podracer in sieben Kategorien mehrstufig verbessern. Leicht angekratzte Schnäppchen macht man beim Stöbern auf dem Schrottplatz.

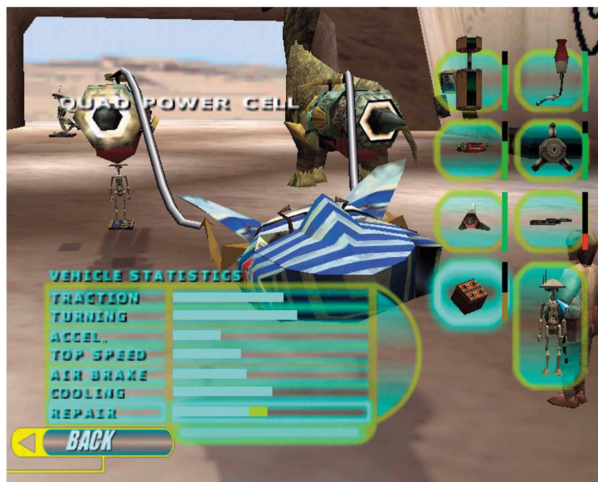
Wir testeten die ofenfrische US-Version mit englischen Menüs; beim in diesen Tagen erscheinenden deutschen **Racer** können Sie mit übersetzten Texten rechnen. HL



Vor uns liegt eine der zahlreichen Kreuzungen und Abzweigungen, die das Erproben der besten Strecken spannend machen.



Ohne Turbo-Boost ist der Schanzensprung über den Lavasee nicht zu schaffen.



Zwischen den Rennen studiert Anakin seinen Podracer in stufenlosem 3D und verteilt Reparaturaufträge an die Wartungsroboter.

Star Wars Episode 1 Racer

Genre:	Action-Rennspiel	Hersteller:	LucasArts
Anspruch:	Einsteiger	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 190 MByte
Spieler:	Einer bis acht (Netzwerk)		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte, 4fach-CD 3D-Karte	Pentium 233 64 MByte, 8fach-CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte, 8fach-CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



Muntere Rennen mit mächtiger Lizenz.

Neues Verbraten von Plastiksoldaten

Army Men 2

Diese Kunststoffkämpfer sind keine Pappkameraden: Mit Taktik und Dauerfeuer jagen die Army Men einen bösen Spielzeug-Colonel.

Der Gegner war in der Überzahl, die Lage aussichtslos. Doch just für diesen Fall hatte Sarge sich eine durchschlagende Sonderwaffe aufgehoben: Mit einem Mausklick zauberte er ein Vergrößerungsglas über die feindlichen Truppen, das sofort das Sonnenlicht bündelte. In Sekundenschnelle zerschmolz der Hitzestrahl die mächtige Infanterie zu einer braunen Kunststoffpfütze.

Spielzeugkrieg

Eine solch unkonventionelle Kriegsführung ist auch im zweiten Teil das Markenzeichen der Army Men. Erneut steuern Sie den knarzigen Unteroffizier Sarge, der sechs verschiedene Gegenstände und Waffen mit sich schleppen kann. In seinem Gefolge tummeln sich wehrpflichtige Plastikkollegen. Auch dieser bis zu zwölf Mann starke Trupp läßt sich direkt steuern und in Minigrüppchen aufteilen. Die meiste Zeit werden Sie die Horde jedoch als automatischen Feuerschutz hinter Sarge hertippeln lassen. Mitunter stehen auch Motorboote, Panzer oder Jeeps bereit.

Der Spielablauf läßt sich am ehesten als 2D-Action mit Echtzeittaktik beschreiben. Die Wahl von Marschroute und Waffe will wohlüberlegt sein. In der Ferne parkende Panzer schalten Sie bevorzugt mit einer Mörsersalve aus, während im Unterholz lauernde Infanterie am besten den Flammenwerfer serviert bekommt: Dann fackelt der Baumbestand gemütlich ab, und schon bald weht der Geruch angeschmorten Plastiks herüber.

Beförderte Kollegen

Die Kampagne führt Sie durch zwölf Landkarten, die insgesamt 27 Missionen beherbergen. Manchmal wechselt der Schauplatz von der Spielzeugdimension in unsere Welt, wo die Winzsoldaten mit riesigen Hindernissen und Gegnern konfrontiert werden. Waffen, Munition und Soldaten (die immer treffsicherer werden) nehmen Sie von einem Auftrag zum nächsten mit. In Sachen Frustgefahr präsentiert sich Army Men 2 weitaus zahmer als der Vorgänger: Sie können jederzeit speichern, unfaire Stellen wurden dezimiert, außerdem garantiert der »Easy«-Schwierigkeitsgrad für Erfolgserlebnisse. HL



Wir sind auf einen Zombiegenerator gestoßen – da hilft der Flammenwerfer.

Heinrich Lenhardt



Eine halbstarke Truppe

Die Grafik erregt Mitleid, die Abwechslung hält sich in Grenzen. Doch wer nicht nur auf lange Feature-Listen und Effektorgien spechtet, sondern reinen, ehrlichen Spielwitz schätzt, wird bei Army Men 2 fündig. Das genau in der Mitte zwischen Action und Echtzeittaktik geparkte Spielprinzip hat eine motivierende Spritzigkeit, die vielen hyperkomplexen Niveaulangweilern abgeht.

Leider wurden nicht alle Schwächen des Vorgängers ausgebügelt. Die Wegfindungs-Intelligenz der Soldaten ist immer noch so eingeschränkt, daß sie jeder Musterungsarzt vom Grundwehrdienst befreien würde. Das Beladen von Fahrzeugen klappt im Schnitt erst beim dritten Mausklick. Army Men 2 hat den Anschluß zu aktuellen PC-Qualitätsstandards etwas verloren. Auf einen dritten Teil mit weniger Bedienungshakeligkeiten, mehr Missionen und zeitgemäßer Technik würde ich mich aufrichtig freuen.

Army Men 2

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	3DO Studios
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 60 bis 500 MByte
Spieler:	Einer bis vier (Internet, Netzwerk)		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut



Kurzzeitig amüsanter Action-Taktik-Mix.

Wild Metal Country

Heftige Schlachten im Wackel-Panzer.

Mit einem Panzerwagen sind Sie im Actionspiel **Wild Metal Country** unterwegs. In zerklüfteten Levels sollen Sie jeweils acht Energiezellen aufsammeln. Ihr Panzer hat zwei unabhängige Ketten, was gehobene Ansprüche an das fahrerische Können stellt. Geschossen wird nach Mörser-Art: Sie drücken die Leertaste, das Kanonenrohr richtet sich immer weiter auf und feuert schließlich im hohen Bogen. Eine Zielautomatik gibt's nicht, Treffer gegen böse Tanks oder Raketenwerfer sind Glückssache; dafür halten die Gegner kaum etwas aus. Egal ob Felsbrocken oder Feind – alles fliegt und plumpst physikalisch glaubwürdig. PS

Peter Steinlechner

Bekiffte Panzer

Mein Panzer rumpelt wild durchs Gelände, während ich gleichzeitig steuern, zielen, schießen, feindlichen Raketen ausweichen und Energiezellen finden soll. In Wild Metal Country stecken viele frische Einfälle, aber nach einer halben Stunde beißt man entnervt in die Tastatur, weil der Tank wie ein bekiffter Rockmusiker durch die Gegend torkelt.



Feindliche Treffer kippen Ihren Panzer leicht um – das nervt auf Dauer.

Wild Metal Country

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Gremlin
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 40 MByte
Spieler:	Einer bis acht (Modem, Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition		

Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/266 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Ausreichend



Artillery-Derivat mit hohem Nerv-Faktor.

Strategie

Jörg Langer



Gute Diebe, schlechte Diebe

Die Ähnlichkeiten von **Die Völker** zu **Siedler 3** sind frappierend. Aber die drei putzigen Völker machen große Lust aufs Spielen, ein gutes Wirtschaftssystem und spannende Kämpfe tun ihr übriges. Doch was, wenn schlecht geklaut wird? Dann kommt ein **Land der Hoffnung** dabei heraus. Es reicht halt nicht, in Anzeigen frech »Arno siedelt um« (liest sich beim Überblättern wie »Anno ...«) zu behaupten. Ich hoffe, der Anno-1602-Siedler-3-Boom bringt in Zukunft nicht noch mehr trübe Plagiate dieser Couleur hervor.

Knapp an den Top 25 scheiterte **Street Wars**, der Nachfolger zu **Constructor**. Wem **Sim City 3000** zu seriös und **Gangsters** zu dröge ist, der wird bei Acclaims fröhlichem Immobilien-Krieg fündig. Für Spezialisten gut geeignet sind **Airline Tyoon First Class** (Neuauflage der Flughafen-WiSim), **Fleet Command** (Moderner Seekrieg) und **Birth of the Federation** (Weltallstrategie für Trekkies). Ich warte lieber auf **Dungeon Keeper 2** – die Vorab-Testversion wollte Bullfrog wiederhaben, aber Producer Nick Goldsworthy hat fest versprochen, daß das Spiel bis Juli im Laden steht.

Strategie

»Zum Erfolg führen hier taktisches Agieren (meist unter Zeitdruck), Ressourcen-Management und strategische Planung.« [Strategiespiele, Hexfeld-taktik, Aufbauspiele, Wirtschaftssimulationen, Denkspiele]

Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	StarCraft	Echtzeit-Strategie	6/98	90%
2	Alpha Centauri	Strategie	3/99	90%
3	Siedler 3	Aufbauspiel	1/99	90%
4	Age of Empires	Echtzeit-Strategie	12/97	89%
5	Battlezone	3D-Strategie	4/98	89%
6	Jagged Alliance 2	Strategie	6/99	88%
7	Anno 1602	Aufbauspiel	5/98	88%
8	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	11/97	88%
9	Populous 3	Echtzeit-Strategie	12/97	88%
10	Incubation	Taktik	11/97	87%
11	Heroes of Might&Magic 3	Strategie	6/99	86%
12	Warzone 2100	Echtzeit-Strategie	5/99	86%
13	Dynasty General	Taktik	10/98	86%
14	Mech Commander	Echtzeit-Strategie	8/98	86%
15	Dark Omen	Echtzeit-Strategie	4/98	86%
16	Dark Reign	Echtzeit-Strategie	11/97	86%
17	Commandos	Echtzeit-Strategie	7/98	85%
18	Railroad Tycoon 2	Aufbauspiel	12/98	85%
19	Civilization: Call to Power	Strategie	5/99	84%
20	Lords of Magic Special Ed.	Strategie	1/99	84%
21	Dune 2000	Echtzeit-Strategie	9/98	84%
22	Caesar 3	Aufbauspiel	12/98	83%
23	Pizza Syndicate	Wirtschaftssim.	4/99	83%
24	Sim City 3000	Aufbauspiel	3/99	81%
25	Die Völker	Aufbauspiel	NEU	81%

Die 25 besten Strategie-, Echtzeit-, Aufbau-, Taktik- und Wirtschaftsspiele.

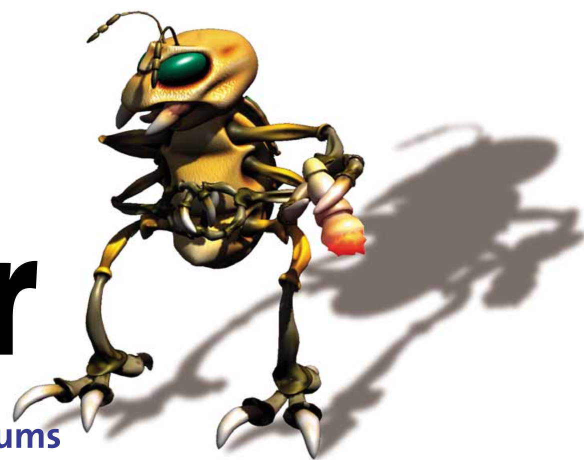
Inhalt

Titel-Story

Dungeon Keeper 2 72
Durch Monsteraugen ...78

Tests

Die Völker 92
Birth of the Federation ..94
Fleet Command 96
Street Wars 98
Land der Hoffnung 99
Airline Tycoon First Class 100
Rubik's Games 133
Topwords 133
Final Demand 133



Amazonen, Ameisen und Aliens

Die Völker



Auf Bonus-CD: Video-Special

Drei Völker kämpfen auf einem fernen Planeten ums Überleben und um die Gunst Siedler-verwöhnter Spieler.



Wir bitten zur Schlacht: Amazonen und Sajiki hauen sich nahe der Grenze die Hucke voll.

Und schuld ist nur der Storch: Weil der gefiederte Evolutionsbote schlampert, landen drei grundverschiedene Spezies auf ein und demselben Planeten. Die naturverbundenen Amazonen, die steinzeitlichen Pimmons und die Kampfinsekten der Sajiki sind sich von Anfang an spinnefeind. Zunächst haben die gestrandeten Völker aber besseres zu tun, als sich mit Händen und Klauen gegenseitig die Hölle heiß zu machen. Weil's auf dem fremden Himmelskörper eigentlich ganz schnucklig ist, steht die Gründung einer Zivilisation weit oben auf der Tagesordnung.

Es gibt viel zu tun

Beim Aufbauspiel **Die Völker** führen Sie drei Nationen durch je eine Kampagne mit zehn Missionen. Langweilige »nur ein Volk darf überleben«-Vernichtungsmissionen bestreiten Sie zum Glück selten; statt dessen müssen Sie mal ein bestimmtes Gebäude bauen, mal eine marode Stadt sanieren, dann eine mystische Kultstätte besetzen. Eine verbindende Hintergrundgeschichte gibt's allerdings nicht. Je nach Aufgabenstellung fangen Sie bei Null an oder beginnen schon mit einer rudimentären Stadt.

Alle hören auf Ihr Kommando

Kernstück Ihrer Gemeinde ist das Haupthaus, das – wie beim Vorbild **Siedler 3** – gleichzeitig als Lager herhalten muß. Zur Grundausstattung gehören außerdem zwei Träger und ein Baumeister. Ihre Untergebenen können Sie direkt steuern, mit der rechten Maustaste kommandieren Sie einzelne Figuren oder Gruppen an den gewünschten Ort. Dort erledigen sie automatisch die jeweils sinnvolle Aufgabe: Mit Klick auf eine Baustelle fängt der Baumeister zu werkeln an, Träger laufen zum Lager und holen Material. Auch ohne expliziten Auftrag kümmern sich Ihre Arbeiter um alle anfallenden Jobs.

Stock und Stein

Damit Ihre Bevölkerung wächst, bauen Sie Wohnhäuser für den Träger-Nachwuchs. Alle Gebäude können Sie frei innerhalb Ihres Territoriums plazieren; Ihre Arbeiter eilen dann zum Bauplatz und errichten in Windeseile den neuen Trakt. Die Handwerker benötigen für ihre Arbeit die Grundrohstoffe Holz und Stein, in fortschrittlichen Einrichtungen wird zusätzlich Stahl verbaut. Für stetigen Nachschub an Ressourcen sorgen Fachkräfte. In einer Schule bilden Sie Ihre Leute von einfachen Trägern zu Spezialisten aus. Holzfäller roden Wälder, Steinmetze zerklopfen Felsen, Jäger versorgen die Bevölkerung mit Nahrung. Auch viele Gebäude brauchen einen Betreiber – damit etwa im Gasthaus Bier fließt, muß ein Wirt hinter der Theke stehen.

Verwöhntes Volk

Die Ausbildung von Arbeitern und den Betrieb von Gebäuden finanzieren Sie über Steuern, die Ihnen jeder Bürger regelmäßig zahlt. Je mehr Köpfe Ihr Volk zählt, desto mehr Taler klingeln in der Staatskasse. Im Gegen-



Perfekter Überblick über das ganze Dorf dank dem stufenlos zoombaren Bildschirmausschnitt.



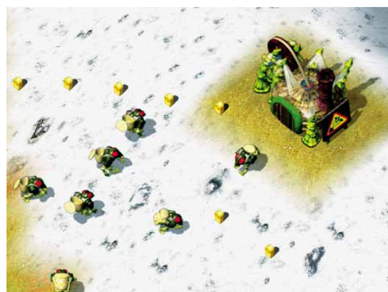
Jedes Volk hat eine Spezialität; die Sajiki züchten eklige Maden, die zu Zigarillos verarbeitet werden.



Die naturliebenden Amazonen bauen vorwiegend Bretterhütten und sind deshalb besonders auf Holzfäller angewiesen.

zug fordern Ihre Schützlinge aber nach und nach allerhand Annehmlichkeiten. Zunächst besänftigt ein Gasthaus das Gemüt der Massen, später müssen es schon Tempel oder besondere Luxusgüter sein. Jedes der drei Völker stellt nämlich eine einzigartige Ware her: Die Amazonen backen Schokotörtchen aus Kakao, die Pimmons brauen Pilzschnaps, die Sajiki drehen Zigarillos aus Maden. Mit der Landesspezialität stellen Sie nicht nur Ihre eigenen Bürger zufrieden, sondern verdienen sich beim Handel mit den Konkurrenzgemeinden noch ein paar Goldstücke extra. Wenn Sie Ihre Einwohner darben lassen, füllen bald Kriminelle die Gassen, die keine Steuern zahlen und wahllos wehrlose Träger verprügeln.

Sobald Ihre Wirtschaft brummt, können Sie das überschüssige Geld in den Aufbau einer Soldatentruppe stecken. Kämpfer, Schützen oder Kanonen sind nicht billig, schützen Ihre Stadt aber vor Übergriffen. Ihre Soldaten können Sie einzeln steuern, zu Gruppen zusammenfassen und in Echtzeit auf feindliche Anlagen hetzen. Wenn eine Einheit genügend Treffer gelandet hat, steigt sie im Rang und kämpft fortan zäher.


Minen stehen abseits auf verschneiten Bergen, haben aber regen Warenverkehr.

Der Blick von oben

Die sanften Hügellandschaften von **Die Völker** erinnern stark an **Siedler 3**, dafür hat jeder der drei Stämme ein individuelles Aussehen. Ob die Holzhütten der Amazonen, Steinhäuser der Pimmons oder Kokons der Sajiki, die meisten Gebäude sind schön gezeichnet und zeigen viele witzige Details. Auch Ihre Spezialisten sorgen für Schmunzeln; die Amazonen-Diplomatin trägt beispielsweise einen riesigen Zylinder. Wenn Ihre Gemeinde gut funktioniert, Sie aber gerade untätig auf die nächsten Steuergelder warten, sind Sie zum Zuschauen verdammt: Auf eine Zeitrafferfunktion haben die Entwickler verzichtet. Dafür läßt sich die Spielwelt stufenlos zoomen, so daß Sie auch große Siedlungen überblicken. CS

Christian Schmidt



Elegant geklaut

Schauen Sie sich die Bildschirmfotos auf diesen Seiten kurz an, und beantworten Sie dann die Frage: Welches Spiel war wohl das große Vorbild? Genau, Die Völker sieht Blue Bytes Siedlern auf den ersten Blick so ähnlich, daß sogar manche Kollegen mißtrauisch blinzelten: »Warum zockt der jetzt schon wieder Siedler 3?« Zumindest hat sich der rabiate Ideenklau gelohnt, denn Die Völker spielt sich so flott und eingängig, wie es die hübsche Grafik verspricht. Alle drei Rassen unterscheiden sich in ihren Fähigkeiten kaum, dafür aber um so mehr in den detailliert-ulkigen Baustilen.

Kein roter Faden

Schade nur, daß Neo auf eine Rahmenhandlung zwischen den Missionen verzichtet hat. Zwar sind die Aufträge nett ausgedacht, im Prinzip spulen Sie aber meist nur das routinierte Basisbau-Programm herunter. Etwas mehr Abwechslung und eigenständige Ideen hätten die Völker zur echten Siedler-Konkurrenz gemacht; so reicht's »nur« zum sehr ordentlichen Aufbauspiel.

Die Völker

Genre:	Aufbauspiel	Hersteller:	Neo
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 150 MByte
Spieler:	Einer bis drei (per Netzwerk)		

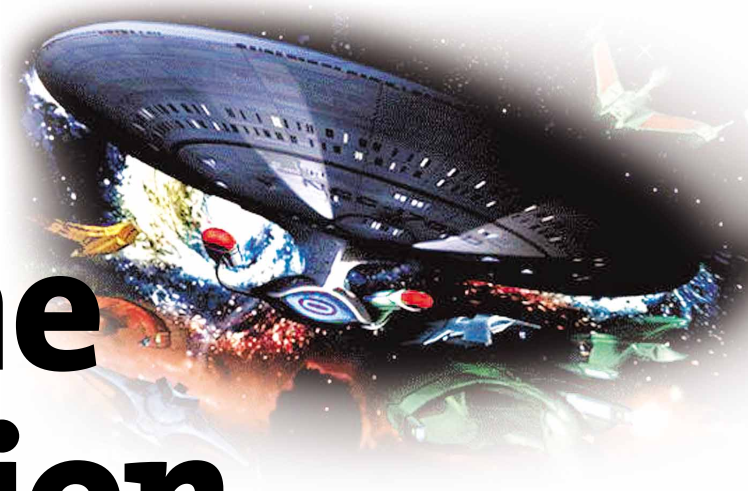
3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM, 6fach CD	Pentium II/266 64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut



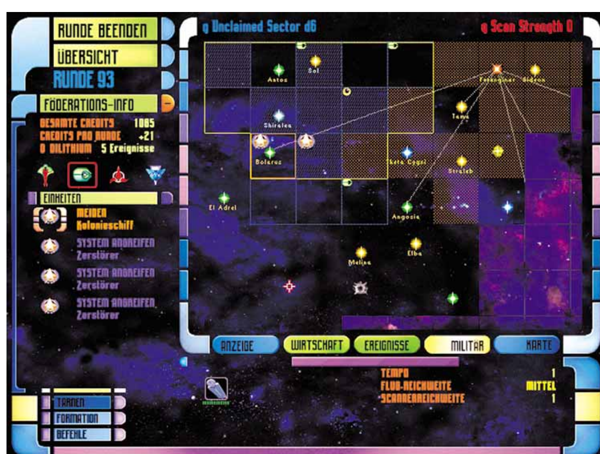
Gute Alternative für passionierte Aufbauspieler.



Star-Trek-Rundenkrieg

Birth of the Federation

Futter für Fans: Das erste offizielle Strategiespiel in der Star-Trek-Welt.



Der Hauptbildschirm präsentiert sich je nach gewähltem Volk mit angepaßten Grafiken. Hier sehen Sie die Föderation.

Alle intergalaktischen Imperien fangen mal klein an. Auch die Star Trek-Sternenföderation hat ihre Ursprünge in einem eher unbedeutenden Sonnensystem. Das rundenbasierte Strategiespiel Birth of the Federation versetzt Sie an den Zeitpunkt, als Menschen und viele andere Völker plötzlich anfingen, im Weltraum Claims abzustecken. Sie steuern wahlweise das Schicksal von Menschen, Klingonen, Romulanern, Ferengi oder Cardassianern; weitere aus den Fernsehserien bekannte Rassen tauchen nur am Rande auf. Je nach gewähltem Volk haben Sie leichte Vorteile im Kampf, beim Spionieren oder in der Diplomatie.

Krieg und Frieden

Das Weltall in Birth of the Federation ist in zweidimensionale Quadrate unterteilt. In einigen davon hängt lediglich stellarer Nebel, in vielen anderen findet Ihr Erkundungsschiff aber Sonnensysteme vor. Deren Planeten lassen sich besiedeln und, bei ausreichendem Ressourcenvorkommen, mit Fabriken, Wissenschaftsstationen sowie Verteidigungsanlagen bepflastern. Produktion, Forschungsrichtung und Bestückung mit Waffen oder Sensoren bestimmen Sie in einer Handvoll Menüs. So stoßen Sie allmählich in neue Weiten vor, Ihr Einfluß erweitert sich, und Sie begegnen neuen Rassen. Mit denen schließen Sie per Mausklick Frieden, laden das fremde Volk zu einer festen Allianz ein oder erklären ihm den Krieg. Weltraumgefechte laufen in einem 3D-Modus ab: Als Kommandant lassen Sie Ihr Schiff feuern oder es ein Ausweichmanöver einleiten. Wahlweise können Sie die Scharmützel überspringen, dann berechnet der Computer das Ergebnis. PS



Im rundenweisen 3D-Kampf nehmen Sie den Gegner ins Fadenkreuz.

Peter Steinlechner



Taktik nur für Trekker

Endlich siedelt mal jemand ein rundenbasiertes Strategiespiel im Trekkie-Universum an. Wer sich nicht an der trockenen Atmosphäre stößt, bekommt mit Birth of the Federation ein ordentliches Spiel. Fans von Master of Orion kennen das aber alles ausgefeilter.

Von diversen Lizenz-Schummeleien mal abgesehen (es gibt keine Enterprise) habe ich mich vor allem über die Benutzerführung geärgert – so ist statt des genauen Schiffstyps nur ein Bündnis-Icon zu sehen. Langfristigen Spaß haben nur echte Trekker.

Birth of the Federation

Genre:	Strategie	Hersteller:	Microprose
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 160 MByte

Spieler: Einer bis fünf (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 200 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Ausreichend



Strategie für hartgesottene Trekker.

Schiffe versenken

Fleet Command

Jane's geht fremd. Die Simulationsprofis machen Sie zum Kommandeur einer Hightech-Flotte in taktischen Echtzeit-Gefechten auf hoher See.



Auf der schmucklosen 2D-Kommandokarte verbringen Sie die meiste Zeit.

Alle Simulationen, die Electronic Arts unter dem Jane's-Label in den letzten Jahren veröffentlicht hat, sind top. Mit **Fleet Command** nimmt Jane's jetzt auch das Strategiegenre ins Visier. Doch der Weg zur Spitze führt übers gehobene Mittelfeld.

Ein Hauch von Clancy

Die 34 Szenarien und die vier Einsätze lange Kampagne scheinen einem Roman von Tom Clancy entsprungen. So müssen Sie die indische Flotte davon abhalten, Sri Lanka zu besetzen. Sie sollen Terroristen verfolgen, die ein Kreuzfahrtschiff gekapert haben, oder einen Flugzeugträgerverband sicher durch den Nordatlantik manövrieren. Auf einem viergeteilten Bildschirm dirigieren Sie Ihre Schiffe in Echtzeit auf einer 2D-Karte, während Sie die Aktionen in einem 3D-Fenster verfolgen. Sie starten Aufklärer von Flugzeugträgern, schicken Hubschrauber auf U-Boot-Jagd und greifen als feindlich erkannte Ziele mit allem an, was die Hightech-Waffenküche hergibt.

Mach mal Pause

Der Pausenknopf ist Ihr bester Freund während der Gefechte. Denn Angriff und Gegenattacke laufen oft in Sekundenschnelle ab. Spätestens, wenn Sie fünf Schiffe nebst diverser Flieger gleichzeitig kommandieren wollen, kommt ohne Freeze-Funktion schnell panische Hektik auf. Nicht gerade hilfreich ist dabei die etwas umständliche Kartensteuerung.

Über einen komfortablen Editor können Sie sich neue Schlachten basteln und dabei zwischen 150 Schiffen aus 16 Nationen wählen. Auch Mehrspielergefechte für bis zu acht Teilnehmer lassen sich damit erstellen. MIC

Mick Schnelle



Schnörkellose Taktik

Fleet Command wird es schwer haben. Mal abgesehen von den schicken (und sehr gut lokalisierten) Videos ist die Grafik äußerst karg. Zudem benötigt man einige Zeit, bis man weiß, welcher Schiffstyp wozu gut ist, welche Waffen die besten sind und mit welchem Ortungssystem gearbeitet werden soll. Wer die Einarbeitungszeit nicht scheut, wird mit spannenden Seegefechten belohnt, die zwar nicht die epische Breite von Harpoon erreichen, aber doch gut unterhalten. Für PC-Seebären führt derzeit kein Weg an Fleet Command vorbei.

Fleet Command

Genre:	Strategie	Hersteller:	Jane's
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 260 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/233 32 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 32 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend



Spannende, aber mausgraue Seestrategie.



Die 3D-Grafik ist genauso durchschnittlich wie überflüssig.

Gesetz der Straße

Street Wars

Die friedlichen Zeiten sind vorbei: Im Constructor-Nachfolger sind Häuser schnell gebaut und noch schneller in Schutt und Asche gelegt.



Ein altes Gebäude explodiert und zieht die Nachbarhäuser in Mitleidenschaft.


Ein Polizei-Zeppelin mischt sich ein.

Der Mieter aus 4a macht Ärger? Schlägertrupp hinschicken! Die Konkurrenz baut auf Ihrem Grundstück? Sprengkommando rekrutieren! Das klingt wie Alltag auf dem Münchner Wohnungsmarkt, ist aber der knochenharte Konkurrenzkampf der amerikanischen Bau-Mafia in den 30er Jahren: **Street Wars**.

Bauen für den Paten

Weil das Gangster-Business boomt, treten auch Sie als Kleinkrimineller den langen Weg nach oben an. Ihr Boß gibt Ihnen einen Auftrag, beispielsweise einen Billardsalon zu errichten und darin Schläger anzuwerben. Dann beginnen Sie mit den Bauarbeiten. Von Ihrem Hauptquartier aus erwerben Sie benachbarte Grundstücke, plazieren Fundamente und schicken Arbeiter auf die Baustellen. Die stampfen dann in Windeseile das Haus aus dem Boden – solange genügend Zement, Steine und Stahl vorhanden sind. Diese Rohstoffe produzieren entsprechende Fabriken. Eine andere Manufaktur stellt Einrichtungsgegenstände her, mit denen Sie Ihre Gebäude in zwei Stufen aufrüsten dürfen. Durch einen Ofen, Vorhänge und eine Leiche wird Ihr Totengräber so zum Bestattungsunternehmer.

Hilfreiches Gesindel

Ihre Häuser vermieten Sie an Bürger, die dann entweder Geld produzieren oder Mieter- und Arbeiter-Nachwuchs zeugen. Jungarbeiter wandeln Sie per Mausklick in Handwerker um, die automatisch Ihre Gebäude instandsetzen, oder Sie erschaffen waffenstarrende Gangster. Wenn Sie Ihren Mob auf ein gegnerisches Bauwerk hetzen, übernehmen sie es oder schießen es wahlweise bis auf die Grundmauern nieder. In speziellen Spelunken rekrutieren Sie besondere Fieslinge: Schlägertrupps kidnappen Mieter, leichte Mädchen lenken Arbeiter ab. Je zehn Aufträge lang müssen Sie so fünf Städte unsicher machen. CS

Christian Schmidt



Das bessere Gangsters

Street Wars ist vielseitiger als das mißglückte Gangsters und verbindet Ganoven-Flair mit Wusel-Charme. Zudem wirkt das Spiel zugänglicher als der Vorgänger Constructor. Auch wenn zig Personen um die Blocks flitzen, geben Sie über sinnvolle Menüs und Kurztasten schnell Befehle. Wenn Sie Ihr Imperium nicht gut planen, stehen schnell Häuser in Brand oder Schuldeneintreiber vor der Tür.

Auch wenn die Aufgaben einige Varianten bieten: Nach einigen Missionen stellt sich Routine ein, außerdem haben Sie relativ schnell alles von Street Wars gesehen. Mir fehlt ein Endlos-Modus, die Designer geloben Nachbesserung in letzter Sekunde. Wenn Sie genauso gern zerstören, wie Sie aufbauen, ist Street Wars trotzdem das Spiel der Wahl.

Street Wars

Genre:	Aufbauspiel	Hersteller:	Infogrames
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 140 oder 340 MByte
Spieler:	Einer bis vier (Netzwerk)		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 MMX 32 MByte RAM, 6fach CD	Pentium 233 64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut



Hübsches Aufbauspiel mit Gangster-Flair.

Land der Hoffnung

Im Land jenseits von Gut und Böse.



Von wegen Wusel-Charme: Flatternde Fahnen sind das höchste der Gefühle.

Dem Königreich Breehn geht's gerade dreckig, da lockt ein unberührtes Land. Prompt ziehen Sie zur Besiedlung ins **Land der Hoffnung** los und bauen gegen drei Feindvölker um die Wette. Handwerker und Minenarbeiter lernen Sie im Ausbildungslager an und schicken sie zum Einsatzort, andere Häuser plazieren Sie direkt auf der Landkarte. Dann füllen nach und nach verschiedene Güter die Lager, die Sie auf dem Markt feilbieten können. Damit's keinen Knatsch im **Land der Hoffnung** gibt, müssen Sie auf die richtige Balance zwischen Staat, Handel, Diplomatie, Militär und Kirche achten. CS

Christian Schmidt

Hoffnungslos

Ein langweiligeres Intro habe ich schon lange nicht mehr gesehen; genauso dröge läuft die simple Landbesiedlung ab. Das Handelssystem ist unnötig kompliziert und pure Glückssache, die Spielmechanismen bleiben undurchsichtig, und ziellos durch mein Lager hampelnde Feindkrieger wirken nur noch lächerlich.

Land der Hoffnung

Genre:	Aufbauspiel	Hersteller:	Innonics
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 170 MByte
Spieler:	Einer bis vier (im Netzwerk)		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 100 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 6fach CD	Pentium 233 64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Gut
Bedienung	Mangelhaft
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Mangelhaft



Überflüssiger, veralteter Siedler-Klon.

Preisgünstig in die erste Klasse

Airline Tycoon First Class

Jetzt können Sie Managerstreß am eigenen Leib erleben: Eine komplette, weltweit operierende Airline will organisiert werden.

Daß im Fluglinien-Geschäft knallhart kalkuliert wird, weiß jeder, der mal auf einem Billigflug versucht hat, einer Stewardeß ein zweites Käsebrötchen abzuschwatzen. Spellbound versetzt Sie in das luftige Business. Versuchen Sie, unter Zeitdruck ein Airline Tycoon First Class zu werden.



Die Flugplanung sieht nicht spektakulär aus, ist aber das Herzstück von Airline Tycoon.

Manager im Streß

Sie beginnen Ihre Karriere mit zwei Maschinen am Flughafen Berlin Tegel. Zu Beginn sichern Sie sich Charterflüge, für die Sie Prämien kassieren. Drei Konkurrenten machen Ihnen dabei das Leben schwer, außerdem sitzt Ihnen die Zeit im Nacken. Während sich der Uhrzeiger gnadenlos in Richtung Feierabend bewegt, lassen Sie Ihren Manager von Schalter zu Schalter rennen, notieren Aufträge und basteln diese zu einem Flugplan zusammen. Haben Sie sich hoffnungslos verbucht, drohen Konventionalstrafen. Im Laufe der Zeit leisten Sie sich neue Flugzeuge und eröffnen Büros in aller Welt.

Vollversion zum Addonpreis

Soweit hat sich am Konzept des Vorgängers Airline Tycoon nichts geändert. In First Class neu hinzugekommen sind Cargo-Aufträge. Anders als bei Passagierflügen können Sie die Fracht auf verschiedene Maschinen aufsplitten. Hauptziel der zehn neuen Szenarios ist der Bau einer teuren Raumstation. Ebenfalls neu ist der Multiplayer-Modus für bis zu vier Spieler über Netzwerk. Für rund 40 Mark enthält First Class auch das Hauptprogramm Airline Tycoon. MIC



Ein Konkurrent hat unser Büro mit einer Bombe für Stunden lahmgelegt.

Mick Schnelle



Spaßige Hektik

Airline Tycoon muß man ein Weilchen spielen, um es wirklich schätzen zu lernen. Aber dann kommt neben der Hektik Spaß auf. Ich habe mich jedesmal wie ein kleines Kind gefreut, wenn ich eine fett dotierte Last-Minute-Buchung noch in meinen Flugplan einbauen konnte. Und oft habe ich mitgefiebert, wenn mein CPU-Ego sich abgehetzt hat, um rechtzeitig vor Dienstschluß die letzten Charterflüge zu ergattern.

Dieser positive Streß funktioniert aber nur mit einem fest vorgegebenen Ziel. Im freien Modus verliert Airline Tycoon schnell den Reiz. Doch bis Sie alle Missionen erfüllt haben und die Raumstation schwebt, werden Sie gut (und günstig) unterhalten.

Airline Tycoon First Class

Genre:	Wirtschaftssimulation	Hersteller:	Spellbound
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	ca. 140 MByte

Spieler: Einer bis vier (Netzwerk)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 6fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 6fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



Ansprechend-hektische Flughafen-Sim.

Sport

Michael Galuschka



Sport ist Mord

Mit dem bekannten Churchillschen Wahlspruch könnte man die diesjährige E3 aus der Sicht des Sportbegeisterten zusammenfassen. Und damit ist weniger ein drohendes Ableben beim Spielen gemeint, sondern eher die Einstellung der meisten Hersteller zum Genre. Nirgendwo sonst hat man ähnlich resigniert das Feld einem einzelnen Triumphator – gemeint ist natürlich EA Sports – überlassen, um sich auf andere, scheinbar rentablere Bereiche wie 3D-Action oder Echtzeit-Strategie zu konzentrieren.

Ob das den klassischen Sportspielen auf Dauer gut tut, wage ich zu bezweifeln. Auf der Messe war bei den EA-Sports-Titeln ein Mangel an zündenden Ideen nicht zu übersehen – Folge des fehlenden Konkurrenzdrucks? Doch es besteht Hoffnung: Widerstand regt sich ausgerechnet beim Giganten Microsoft, der ebenfalls eine umfangreiche Sportspiel-Reihe aufziehen will. Und in lebensgefährliche Abenteuer stürzt sich der Software-Riese normalerweise nicht...

Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 99	Sportspiel	11/98	91%
2	Fifa 99	Sportspiel	1/99	89%
3	Frankreich ’98	Sportspiel	6/98	88%
4	TOCA 2	Rennspiel	5/99	88%
5	Nice 2	Rennspiel	11/98	88%
6	Colin McRae Rally	Rennspiel	10/98	87%
7	Links LS 99 Edition	Sportspiel	4/99	87%
8	Racing Simulation 2	Rennspiel	11/98	87%
9	NBA Live 99	Sportspiel	1/99	86%
10	Grand Prix Legends	Rennspiel	11/98	84%
11	Anstoss 2 Gold	Manager	12/98	84%
12	Need for Speed 3	Rennspiel	11/98	83%
13	Kurt	Manager	3/99	82%
14	Midtown Madness	Rennspiel	NEU	82%
15	Pro Pinball: Timeshock	Flipper	10/97	82%
16	Tiger Woods 99	Sportspiel	11/98	82%
17	Grand Prix 500ccm	Rennspiel	12/98	82%
18	Pro Pinball: Big Race USA	Flipper	12/98	81%
19	Nascar Racing 99	Rennspiel	2/99	79%
20	Formel 1 97	Rennspiel	4/98	79%
21	Addiction Pinball	Flipper	3/98	79%
22	Bleifuss Rallye	Rennspiel	1/98	79%
23	Superbike World Champ.	Rennspiel	4/99	78%
24	Balls of Steel	Flipper	2/98	78%
25	Pro Boarder	Sportspiel	2/99	76%

Die 25 besten Sportspiele, Rennspiele, Manager und Flipper.

Sport

» Reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen: Alles, was man auch im Sportfernsehen finden würde.« [Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele mit realistischen Fahrzeugen, Fußballmanager, Flipper]

Inhalt

Tests

Midtown Madness 104
Official Formula 1 Racing 106
Nice 2 Tune-up 109
Thrust, Twist + Turn 133

Der wahre Innenstadt-Raser

Midtown Madness

Vergessen Sie die StVO: Wer in diesem Rennspiel aufs Siegertreppchen will, muß sich rücksichtslos durch den dichten Verkehr rempeln.

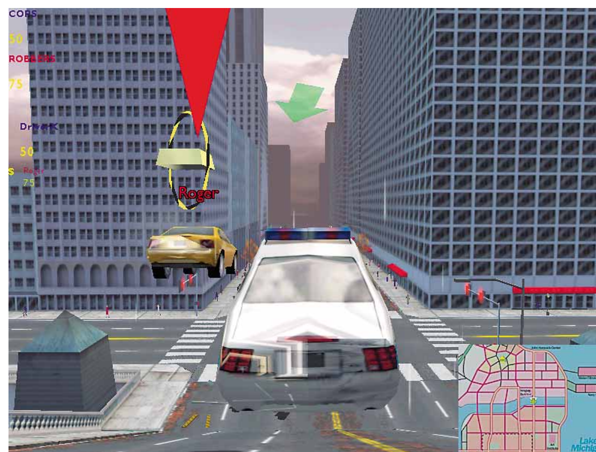


Auf Bonus-CD: Video-Special

Rote Ampeln, Staus und Sonntagsfahrer: Die Lust am Autofahren kann einem wirklich vergehen. Wer möchte da nicht einfach mal hemmungslos Gas geben und durch den Verkehr jagen? Zumindest am PC können Sie das jetzt: Im jüngsten Teil der Madness-Rennspielreihe brettern Sie ohne Rücksicht auf Verluste mitten durch den Asphaltdschungel.

Mit Radau durch den Stau

Was Midtown Madness von der Konkurrenz abhebt, ist das Szenario: Statt über die üblichen Rennstrecken zu geigen, machen Sie in Microsofts Rennspiel die Innenstadt von Chicago unsicher. Die Programmierer haben sich dazu den Stadtplan gekrallt und 65 Kilometer Straßennetz nachgepinselt, samt Tunnels, Brücken und Häusern. Damit dort auch was los ist, haben die Entwickler ein Verkehrssystem entworfen, in dem sich unzählige Passanten und Autos bewegen. Die Computerfahrer halten vor roten Ampeln, wechseln unvermittelt die Fahrspur und lassen Fußgänger passieren. Das Ganze wirkt bis hin zu den Luxuskarossen, die ohne zu blinken abbiegen, erstaunlich lebensecht. Zwar folgen Wagen und Bummler einer vorberechneten Route, doch die ändert sich bei jedem Neustart.



Im Multiplayer-Modus jagt Michael Galuschka (Polizeiwagen im Vordergrund) Rüdiger Steidle (Räuber mit dem Goldsymbol) über eine Brücke.

Rüdiger Steidle

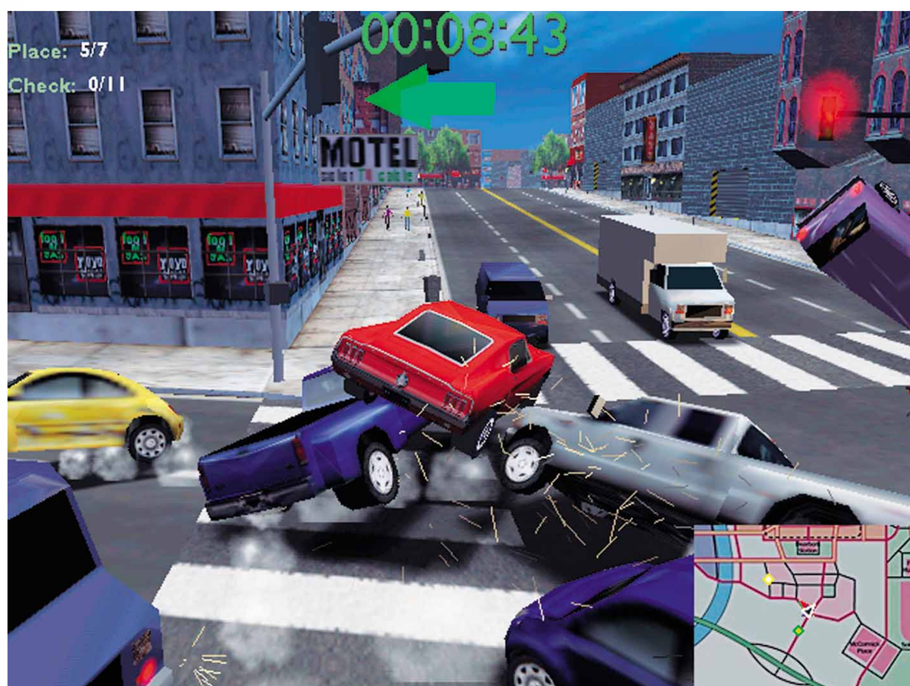


Rasen ohne Reue

Die aberwitzigen Verfolgungsjagden durch die vollgestopften Straßen Chicagos gehören zum Adrenalinförderndsten, was ich in letzter Zeit gespielt habe. Am besten gefallen mir die Checkpoint-Rennen, bei denen ich verzweifelt die schnellste Route suche, während ich gleichzeitig dem dichten Verkehr ausweiche und Konkurrenten anremple. Überall ist was los, es kracht und scheppert an allen Enden. Dabei wird die Großstadthatz nie langweilig, weil die »neutralen« Computerwagen bei jedem Neustart woanders auftauchen.

Keine Extrawaffen

Bei aller Euphorie: Microsoft hätte noch mehr draus machen können. So fehlt mir eine Tuning-Option ebenso wie Extras – warum darf ich der Polizei keine Reißnägel vor die Reifen schleudern? Und trotzdem ist Midtown Madness das bislang beste Spiel der Madness-Reihe. Wenn Sie einfach nur hemmungslos Gas geben wollen, führt an der spaßigen Downtown-Raserei kein Weg vorbei.



Massenkarambolage auf der Kreuzung: Nach einem Dreher krachen wir in den wartenden Fahrzeugpulk.

Rüpel-Rennen

Im typischen Midtown Madness-Rennen starten Sie mit heulendem Motor und rempeln den ersten Konkurrenten zur Seite. An der nächsten roten Ampel müssen Sie auf die Gegenspur ausweichen. Es folgt eine wilde Slalomfahrt durch den Gegenverkehr. Zu allem Übel versucht auch noch ein Polizeiwagen, Sie abzudrängen. Mit quietschenden Reifen geht es um die folgende Kurve, über einen Treppenabsatz, Fußgänger hechten in Sicherheit. Durch ein Schaufenster, und Sie sind endlich im Ziel.

Tor-Tour

Solo-Chauffeuren stehen drei Spielmodi zur Wahl: Circuit Race ähnelt am ehesten einem klassischen Rennspiel. Sie fahren mit vier Kollegen auf zehn abgesteckten Stadtrundkursen um die Wette. Kniffliger wird's bei den zehn Blitz-Strecken. Dort kämpfen Sie nicht gegen Konkurrenz-Fahrer, sondern gegen die Zeit und den Gegenverkehr. Die Königsdisziplin von Midtown Madness ist aber das Checkpoint-Rennen. Der Weg zum Ziel führt durch mehrere Tore, es gibt jedoch keine vorgegebene Strecke – Sie müssen sich Ihren eigenen Weg suchen und bahnen. Im Multiplayer-Modus streiten sich außerdem zwei Teams um einen Goldsack. Eine CD reicht dabei fairerweise für bis zu acht Spieler.

Käfer gegen Mustang

Zumindest optisch originalgetreu sind auch die Fahrzeuge. Microsoft hat zehn bekannte Vehikel eingepackt, darunter VWs Knutschkugel New Beetle, einen Truck und den Rennwagen Panoz GTR 1. Davon können Sie zunächst nur drei wählen, die anderen verdienen Sie sich durch Siege. Die Vehikel unterscheiden sich in Beschleunigung, Geschwindigkeit und Robustheit. Insgesamt ist das Fahrverhalten leider nicht sonderlich realistisch geraten.

Blechlawinen

Die hohe Objekt-Dichte hat ihren Preis. Während die bis zu acht Piloten detaillierte Untersätze kutschieren, bestehen Computerfahrzeuge, Gebäude und Fußgänger nur aus spärlich texturierten Polygonen. Trotzdem spielt Midtown Madness grafisch in der Oberklasse mit. Unterstützt vom treibenden Soundtrack kommt das Geschwindigkeitsgefühl gut rüber. Sämtliche Objekte besitzen ein Schadensmodell. Fenster splittern, Mülleimer ergießen ihren Inhalt auf die Straße. Karambolagen haben auch spielerische Auswirkungen. Ein beschädigter Wagen wird langsamer; fahren Sie allzu rücksichtslos, bleibt Ihr Vehikel oft auf der Strecke. RS

→ www.ci.chi.il.us



Mit dem dicken Freightliner-Truck walzen Sie die verfolgenden Polizeiwagen einfach platt. Auf dem Mini-Stadtplan rechts unten sehen Sie jederzeit Ihre Position und die noch zu erreichenden Checkpoints.



Keine Angst: Fußgänger hechten immer rechtzeitig in Sicherheit.

Midtown Madness

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Microsoft
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 170 bis 180 MByte

Spieler: Einer bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte, Analog-Joystick	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte, Lenkrad

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Sehr gut



Fahrspaß pur dank kräftiger Karambolagen.

Achsenbruch und Kolbenfresser

Official Formula 1 Racing

Wer echte Namen und Autos will, muß sich an Eidos halten: Schumacher und Co. gehen in einem seichten Simpelspielchen an die Startlinie.



Auf Demo-CD: spielbare Demo



Qualifying in Monaco: Die Fürstentum-Grafik ist äußerst bescheiden.

Michael Galuschka



Besser ausweichen

Australien, erster WM-Lauf: Trotz »Realismus«-Einstellungen, Profi-Schwierigkeitsgrad und gebrochenem Heckflügel (der hier übrigens Rückspoiler heißt) werde ich im Qualifying auf Anhieb Zweiter – nach zehn Minuten spielen. Lediglich Mika Salo im Tyrrell war gigantische fünf Sekunden schneller – in echt ist er nicht über den 16. Trainingsplatz hinausgekommen. Brasilien, zweiter WM-Lauf: Obwohl ich inzwischen deutlich besser fahre, werde ich im Training mit fünfzehn Sekunden Rückstand Letzter. Kein Wunder, legt doch die Konkurrenz völlig unrealistische Zeiten von teilweise unter einer Minute auf die Bahn.

Addiert man nun noch die öde Grafik, eine grausame Menü-Bedienung sowie übervorsichtige Gegner, dann sind über die Qualitäten dieses zu actionlastigen F1-Geschrammels genug Worte verloren. Steuerung und Fahrgefühl erinnern kaum an die Formel 1, sind aber erträglich und retten die lahmende Raserei vor der totalen Pleite.

Ein erfolgreiches F1-Programm auf den Markt zu bringen, ist gar nicht so einfach, wie es zunächst aussehen mag: Mit einer beinharten Simulation verschreckt man Gelegenheitsspieler, und einem Action-Rennspiel sind durch das Szenario enge Grenzen gesetzt. Eidos probiert es bei **Official Formula 1 Racing** trotzdem mit letzterem und spendierte seinem Entwicklerteam zudem die teure 98er Lizenz, damit bis zum letzten Veltins-Aufkleber alles authentisch wirkt.

Frisieren und Fahren

Im übel aussehenden und umständlich zu bedienenden Menüsystem finden Sie alles wieder, was zum Pflichtprogramm dieser Spielegattung gehört. Sie dürfen sich vom Trainingslauf bis hin zur kompletten Formel-1-WM einen Modus aussuchen, ein wenig an den Realismus-Einstellungen herumbasteln, Fahrhilfen zuschalten und Ihren Wagen in den wichtigsten Punkten wie Spoiler und Dämpfer der Strecke anpassen. Das sollten Sie durchaus ernst nehmen, denn Ihre Tuningmaßnahmen haben vor allem auf die erreichbare Maximalgeschwindigkeit einen überraschend starken Einfluß. Auf der Strecke erkennt man dann deutlich einigen Mangel an Sorgfalt: Auf vielen Pisten weichen Kurven erkennbar von der Realität ab, und jede Qualifikation dauert statt der üblichen zwölf grundsätzlich nur drei fliegende Runden.

Schlappe Flügel

Das Fahrverhalten der Boliden ist relativ gutmütig und hat wenig mit einem echten Formel-1-Einbaum zu tun – wohlgemerkt in der »Simulation«-Einstellung. Im Arcade-Modus mutiert **Official Formula 1 Racing** dann endgültig zur narrensicheren Schönwetter-Raserei für Einsteiger – trotz dynamischen Wetterwechsels. Recht gelungen ist das Schadensmodell. Bei Kollisionen (die Konkurrenzautos scheinen übrigens deutlich labiler zu sein) verbiegt es die Aufhängung, Spoiler wackeln bedrohlich, und manchmal müssen Sie sich gar auf der Felge an die Box schleppen. MG



Nach einem Crash mit dem Teamkollegen müssen wir links vorne auf der Felge weiterfahren.

Official Formula 1 Racing

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Eidos
Anspruch:	Einsteiger	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 6 bis 50 MByte

Spieler: Einer bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/350 64 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte, Lenkrad

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Ausreichend



Trotz Lizenz selbst für F1-Fans zu schwach.

Nice 2 Tune-up

Nice-2-Raser erobern neue Länder.



Im Mercedes SLK düsen wir über die Pflasterstraßen Norditaliens.

Beim Addon zum Rennspiel-Knüller Nice 2 blasen Sie auf je drei neuen Strecken im waldigen Kanada und rund um den Gardasee zur Bestzeitenjagd. Die nordamerikanischen Kurse durch die felsige Landschaft sind relativ anspruchslos, in Italien geht's zwischen Zitronenbäumen und Mauerresten etwas kurviger zu. Auf den Pisten dürfen Sie sich in vier zusätzlichen Sportwagen austoben. Die Neuerungen gibt's nur im neuen Arcade-Modus zu bewundern, mit dem Sie separat vom Hauptprogramm problemlos Rennen organisieren können. Letzteres kennt nach wie vor nur die Standardstrecken, wird aber automatisch auf die Version 1.0.4 gepatcht und enthält leichte Verbesserungen. CS

Christian Schmidt

Standardkram

Neue Strecken und Autos sind ja okay, aber muß es so langweilige Dutzendware sein? Die sechs zusätzlichen Kurse sehen weder originell aus, noch sind sie für Nice-2-Veteranen sonderlich fordernd. Besonders ärgerlich ist, daß Sie die neuen Features nur im Arcade-Modus zu Gesicht bekommen, nicht aber in der Meisterschaft. Der bewährte Nice-2-Fahrspaß kommt rüber, Profis werden aber unterfordert.

Nice 2 Tune-up

Genre:	Rennspiel-Addon	Hersteller:	Synetic
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 30 Mark	Festplatte:	ca. 100 MByte

Spieler: Einer bis zwei (per Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

P 133, 16 MByte, 3D-Karte oder P 166, 16 MByte, 4fach CD	Pentium 233 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Sehr gut



Standard-Addon, für Profis enttäuschend.

Simulationen

Michael Schnelle



Kommt Zeit, kommt Mech

Diesen Monat erlebten wir ein wahres Wechselbad der Gefühle. Schuld daran war **MechWarrior 3**. Microprose gab endlich das Okay zum Test. Grandiose Grafik und beinahe perfekter Realismus sorgten für Begeisterung. Doch, oh weh, nach ein paar Spielstunden entdeckten wir immer mehr Fehler: Unsere Wingmen verweigerten die Befehlsannahme, auf TNT-Karten tummelten sich Grafikbugs, und ab der zweiten Kampagne ging dann überhaupt nichts mehr.

Praktisch parallel zum Messestart der E3 gab Chefentwickler Mike Mancuso Entwarnung. Eine voll funktionstüchtige Fassung von **MechWarrior 3** trudelte in der Redaktion ein. Flugs wurden Nachtschichten eingelegt, um das Mech-Spektakel noch vor Redaktionsschluß durchzuspielen. Und das Warten hat sich gelohnt, wie Sie in unserem Test nachlesen können. Gut Ding will eben Weile haben.



Simulationen

»3D-Spiele, bei denen komplexe Missionen und Technik im Vordergrund stehen.«

[Flugsimulationen, Mech-Spiele, U-Boot-Sims, 3D-Weltraumspiele]

Simulations-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Falcon 4.0	Flugsimulation	1/99	92%
2	Longbow 2	Flugsimulation	1/98	91%
3	Comanche Gold	Flugsimulation	7/98	89%
4	MechWarrior 3	Mechspiel	NEU	88%
5	X-Wing Alliance	Weltraumspiel	5/99	87%
6	F-22 Total Air War	Flugsimulation	11/98	87%
7	World War 2 Fighters	Flugsimulation	1/99	86%
8	Wing Commander 5	Weltraumspiel	2/98	86%
9	Israeli Air Force	Flugsimulation	11/98	86%
10	Conflict: Freespace	Weltraumspiel	8/98	85%
11	M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	5/98	85%
12	Starfleet Academy	Weltraumspiel	11/97	85%
13	XvT: Balance of Power	Weltraumspiel	2/98	85%
14	European Air War	Flugsimulation	12/98	84%
15	F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	1/98	84%
16	F-22 Raptor	Flugsimulation	1/98	84%
17	Armored Fist 2	Panzersimulation	12/97	84%
18	Nitro Riders	Simulation	5/98	84%
19	Combat Flight Simulator	Flugsimulation	12/98	83%
20	F-16 vs. MiG-29	Flugsimulation	11/98	83%
21	Heavy Gear	Mechspiel	1/98	83%
22	I-War	Weltraumspiel	1/98	83%
23	Interstate '76	Simulation	10/97	83%
24	Starsiege	Mechspiel	5/99	78%
25	Red Baron 3D	Flugsimulation	2/99	78%

Die 25 besten Simulationen, 3D-Weltraumspiele und Mechspiele.

Inhalt

Tests

MechWarrior 3 112
MechWarrior 3 Technik-Check 116

Die neue Mech-Referenz

MechWarrior 3



Die Kampfmaschinen aus dem Battletech-Universum absolvieren ihren dritten PC-Einsatz. Actionreiche Scharmützel, eine perfekte Steuerung und geschmeidige Animationen sorgen für schweißnasse Hände am Joystick.

Wir schreiben das Jahr 3060, die unverbesserliche Menschheit liegt einmal mehr im Krieg. Die Schlachtfelder des 31. Jahrhunderts werden von gigantischen bemannten Kampfmaschinen beherrscht, den Battlemechs. Die Männer und Frauen, die diese tonnenschweren Stahlkolosse steuern, sind die berühmt-berüchtigten MechWarriors.

Vor diesem Hintergrund spielt MechWarrior 3. Entwickelt hat es nicht mehr Activision, sondern erstmals Microprose, die bereits mit dem Echtzeit-Strategiespiel Mech Commander Roboterluft schnuppern konnte. Diesmal stecken die Amis Sie allerdings direkt ins Cockpit eines Battlemechs, mit dem Sie gegnerische Metallmonster per Laserkanone und Raketenwerfer beharken.

Facts

- 18 Mech-Typen
- ca. 80 Waffen und Ausrüstungsgegenstände
- 20 Aufträge
- 4 Trainingsmissionen
- 6 Schnelleinsätze
- 8 Multiplayerkarten (pro Spieler CD nötig)

Krieger allein zuhaus

Bei ihrem Feldzug gegen die Clans haben die Streitkräfte der Inneren Sphäre die Smoke Jaguars auf den Planeten Tranquil zurückgetrieben. Eine kleine Eliteeinheit soll mit Ihrer Unterstützung die Reste der Clan-Mechs unschädlich machen. Doch der Widerstand ist stärker als erwartet. Eines der beiden Transportschiffe wird abgeschossen, das andere (in dem Sie stecken) muß notlanden. Da durch die Bruchlandung die Insassen verstreut werden, müssen Sie es zunächst allein mit den Jaguars aufnehmen.

Der lange Marsch

Die in vier Operationen unterteilten 20 Einsätze führen Sie quer über einen ganzen Kontinent, von saftigen Graslandschaften durch versengte Wüsten bis in die eisige Arktis. Dabei attackieren Sie zunächst die Versorgungswege Ihres Gegners, nehmen Depots und Wachposten ein. Dann geht es gegen die Fa-

briken und Ausbildungscamps der Smoke Jaguars.

In den ersten drei Operationen bekommen Sie zu jedem Einsatz ein ausführliches Video-Briefing, das Ihnen die Marschroute, die Ziele und den Lauf der Story genau erläutert. Später müssen Sie mangels Aufklärung mit knappen Funk-Durchsagen vorliebnehmen. Die Missionen selbst sind abwechslungsreich und spannend gestaltet. Mal jagen Sie einen Versorgungszug der Jaguars, dann müssen Sie wieder einem verletzten Kameraden zu Hilfe eilen oder die eigene Basis um jeden Preis halten. Einige Missionen führen Sie auch ins Innere von Gebäuden; so sollen Sie im vorletzten Auftrag ein unterirdisches Kraftwerk ausschalten.

Die mobilen Feldbasen reparieren Ihren Mech während der Schlacht.

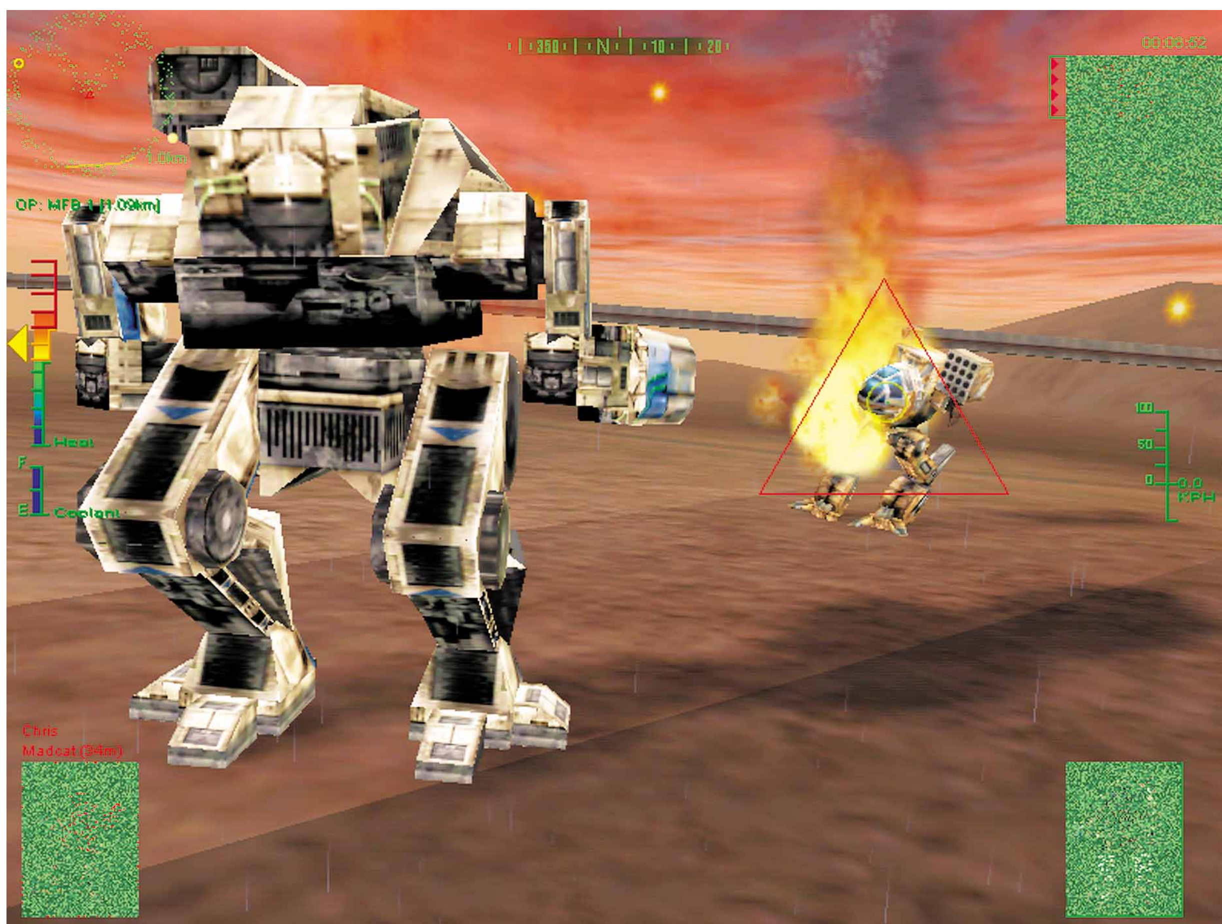
Perfekte Steuerung

Ähnlich wie in einem 3D-Actionspiel lenken Sie Ihren Mech mit den Pfeiltasten, während Sie mit der Maus die Waffen ausrichten. Bevorzugen Sie den Joystick, drehen Sie dagegen den ganzen Torso Richtung Feind. In Verbindung mit der Zoom-Funktion können Sie sehr genau die »Körperteile« Ihres Gegners anvisieren. Insgesamt ist die Steuerung sehr einfach und präzise; Sie kommen mit fünf bis sechs Tasten aus.

Anders als in 3D-Shootern sind Ihre Gegner kein bloßes Kanonenfutter, vielmehr entwickeln sich zwischen zwei Rivalen oft minutenlange, spannende Gefechte. So umkreisen sich zwei Battlemechs und feuern aus allen Rohren. Ihr Kontrahent versucht, in Ihren Rücken zu gelangen, während Sie hinter einem Hügel Deckung suchen, kurz auftauchen, schießen und wieder verschwinden. Ein andermal schleichen Sie sich mitten durch ein Häusermeer, hüpfen mit Ihren Sprungdüsen auf einen Turm und attackieren von oben. Neben den Clan-Mechs bekommen Sie es auch mit Panzern, Geschütztürmen, Hubschraubern und flinken Infanteristen zu tun.


Einige Missionen absolvieren Sie im Innern von Gebäuden.

Im Gefecht müssen Sie ständig die Bordtemperatur im Blick behalten. Jeder Schuß verursacht je nach Waffentyp unterschiedlich viel Wärme, die nur langsam wieder abgebaut wird. Steigt die Hitze über einen kritischen Punkt, fallen erst Ihre Instrumente aus, bis sich schließlich Ihr Mech auto-



Das Dauerfeuer hat zwar die Schaltkreise unseres Mechs überhitzt und die Instrumente gestört, dafür sinkt der gegnerische Mad Cat (rechts) schwer getroffen zu Boden.



Volltreffer! Per Zoomfunktion haben wir das Bein des Clanners anvisiert und ihn mit einem Laserstoß umgeworfen.

matisch abschaltet. Diese Shutdown-Sequenz können Sie zwar manuell abbrechen, jedoch steigt dann das Risiko einer Überhitzung, die unter Umständen Munitionsexplosionen nach sich zieht. Zum Glück gibt es in einigen Szenarios rettende Flüsse oder Seen, die für schnelle Kühlung sorgen.

Da fliegt dem Mech das Blech weg

Daß die Kämpfe in **MechWarrior 3** so viel Spaß machen, liegt unter anderem an dem sehr detaillierten Schadensmodell. Jeder Kampfroboter besitzt verschiedene Trefferzonen, die Sie dank der exakten Steuerung genau anvisieren können. Beharkt Sie Ihr Gegenüber zum Beispiel von seiner Schulter aus mit Kurzstreckenraketen, können Sie Ihr Feuer auf den Werfer konzentrieren, der im Laserbeschuß bald verglüht. Eine andere wirkungsvolle Taktik ist es, auf die Beine zu zielen. Wenn Sie einem Gegner den Standfuß zu Klump schießen, ist er für den Rest der Schlacht außer Gefecht. Damit machen Sie nicht nur übermächtige Clanner in Null Komma nichts zu Altmetall, sondern schonen auch ihre wertvollen Waffen.

Schrottverwertung

Während Sie anfangs mit einem eher schwachen Blechkrieger auf Tranquil fechten, gelangen Sie im Laufe der Zeit auch an schlagkräftigere Modelle. Nach jedem Einsatz dürfen Sie intakte Waffen Ihrer besiegten Gegner vom Schlachtfeld klauben und manchmal auch eine der überlegenen Clan-Maschinen ganz einsacken. Die werden dann in Ihrer mobilen Feldbasis gelagert, einem Konvoi aus drei LKWs, der Sie durch das ganze Spiel begleitet. Die MFBs dienen nicht nur als Materialdepot,

Mick Schnelle



Spannend bis zum Schluß

MechWarrior 3 hat mich von der ersten bis zur letzten Mission gefesselt: Atmosphärische Zwischensequenzen stimmen mich auf jeden Auftrag ein. Die variantenreichen Kampfeinsätze halten immer wieder die ein oder andere Überraschung parat. Auf dem Schlachtfeld geht es richtig zur Sache: Gleichzeitig zur Seite ausweichen, feuern und in Deckung gehen macht diebischen Spaß – und ist mit der eingängigen Steuerung kein Problem. Eine deutliche Verbesserung im Vergleich zu den drei Vorgängern!

Einzig den Robo-Baukasten fand ich zu umständlich, denn die komplizierten Konstruktionsregeln für die Stahlkämpfer erschließen sich einem erst nach einem ausführlichen Blick ins Handbuch. Trotzdem ist MechWarrior 3 für mich das beste Battletech-Spiel überhaupt. Ich bin gespannt, was sich die Jungs von Activision alles für Heavy Gear 2 einfallen lassen. Es dürfte sehr schwierig werden, Microproses Boliden vom Thron zu stoßen.

Die drei wichtigsten Mechs

Bushwacker

Dieses mittelschwere Standard-Modell bringt Sie durch die erste Kampagne. Anfangs nur mit Kurzstreckenraketen und schwachen Lasern ausgestattet, läßt sich der Bushwacker schon bald mit zwei großkalibrigen Autokanonen aus dem Beutegut aufrüsten.



Annihilator

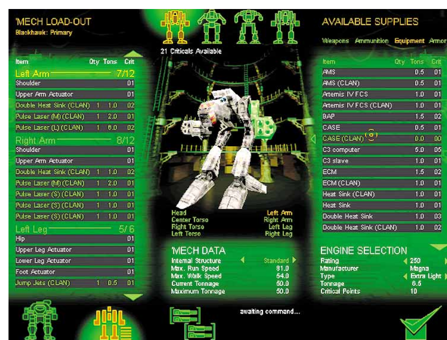
Den hundert Tonnen schweren »Vernichter« können Sie bereits gegen Ende der zweiten Kampagne ergattern, wenn Sie einen Elite-Clanner besiegen. Er gehört bis zum Ende zu den mächtigsten Vehikeln in Ihrem Arsenal. Mit vier Partikelprojektorkanonen kann ihm nichts lange widerstehen.



Mad Cat

Vielleicht der bekannteste aller Battlemechs. Die verrückte Katze zeichnet sich durch ein optimales Verhältnis von Geschwindigkeit, Bewaffnung und Panzerung aus. Ab der dritten Kampagne dürfen Sie mit einem laserstarrenden Mad Cat auf die Jagd gehen.





Im Mechlabor basteln Sie Ihren Traum-Robo.

sondern reparieren auch während einer Schlacht beschädigte Mechs. Abgetrennte Glieder können die Robo-Docs jedoch erst nach dem Einsatz wieder annähen.

Ihr Kampfvehikel statten Sie in mehreren recht unkomfortablen Textmenüs mit Antriebsreaktor, Wärmetauschern, Panzerung, Elektronik und den Waffen Ihrer Wahl aus. Aus 18 verschiedenen Chassis und über 80 Komponenten können Sie sich und Ihren Wingmen einen maßgeschneiderten Mech verpassen. Ob Sie Ihre Konkurrenten lieber aus der Ferne bekämpfen oder Puls-Laser für den Nahkampf bevorzugen, ob Sie eher auf Geschwindigkeit oder doch lieber auf Feuerkraft setzen, bleibt Ihnen überlassen. Dabei sollten Sie allerdings immer Ihren Auftrag im Hinterkopf behalten, denn nicht jedes Modell eignet sich für jede Mission. So ist ein schneller Mad Cat für einen Jagd-Einsatz prädestiniert, während Sie mit einem schwerfälligen, fett gepanzerten Annihilator auch mehrere Angriffswellen überstehen.

Tolle Animationen, karge Landschaft

Das Schönste an der Grafik sind die mit Liebe zum Detail animierten Mechs. Da zucken Autokanonen beim Feuern zurück, und Raketen verlassen mit blitzendem Feuerschweif ihre Box. Schwer getroffene Stahlkolosse knicken zusammen, um sich mühsam wieder aufzurappeln. Wenn Sie einen Gegner-Mech am Bein beschädigt haben, stapft der mit einem herzzerreißenden Humpeln auf Sie zu.

Weniger gut gelungen sind dagegen die Landschaften, denen nicht nur der typisch eckige Polygon-Look anhaftet, sondern auch eine unnatürliche Leere. Nur selten finden sich weitläufige Basen, Dörfer oder auch nur ein paar Bäume in der Ödnis. Dafür hinterlassen fehlgeleitete Salven tiefe Krater im Terrain, Patronenhülsen ziehen Kreise in Flüssen, waten- de Blechkrieger schieben eine Bugwelle vor sich her und berstende Bauwerke fallen in spektakulären Explosionen in sich zusammen.



Das Ende: Wer am Boden liegt, steht so schnell nicht wieder auf.

Blechhirnis

Gegen Ende der zweiten Kampagne treffen Sie auf den ersten Kollegen, den Sie über simple Tastaturkommandos befehligen können. So teilen Sie ihm Angriffsziele zu oder schicken ihn zur Reparatur zurück ins Hinterland. Ihre bis zu drei Lanzenkameraden handeln aber auch ohne direkten Befehl. Dabei sollten Sie allerdings aufpassen, daß Sie ihnen nicht in die Quere geraten: Im Eifer des Gefechts feuern sie schon mal eine volle Geschoßladung in Ihren Rücken. Die Clan-Piloten agieren da doch etwas schlauer. Sie nehmen konzentriert einzelne Ziele unter Feuer oder verschanzen sich hinter Gebäuden. Nur mit Patrouillen haben Sie immer leichtes Spiel: Wenn Sie genügend Abstand halten, verfolgen die Wachen einfach seelenruhig weiter ihre Route, egal wieviele Körperteile Sie ihnen nach und nach abschießen. RS

→ www.fasa.com/battletech

Rüdiger Steidle



Mech-tig stark

Vorsichtig luke ich hinter dem Felsen hervor. Vor mir ragt ein Annihilator auf, ein hundert Tonnen schwerer Koloss. Aus nächster Nähe jage ich alle Raketen in den Wanst des Ungeheuers. Mit meinen Sprungdüsen stürze ich mich auf ihn und nehme das Cockpit unter Feuer.

Jedes Gefecht in MechWarrior 3 ist fast ein Spiel für sich. Das detaillierte Schadensmodell erlaubt immer wieder neue Taktiken. Dank der präzisen Steuerung kann ich meine Kampfmaschine dabei perfekt kontrollieren. Dazu kommt die spannende Kampagne, in der ich mich Stück für Stück zu immer besseren Mechs hochkämpfe.

Mit dem Kopf durch die Wand

Lediglich zwei Punkte sind mir sauer aufgestoßen: Zum einen läßt die KI zu wünschen übrig, so bleiben meine Sternkameraden schon mal an Bauwerken hängen. Zum anderen ist der Schwierigkeitsgrad unausgewogen. Während Sie auf der leichtesten Stufe höchstens drei Wochenenden für die Kampagne einplanen sollten, werden Sie schon in der mittleren Einstellung oft Probleme haben, am Leben zu bleiben.

Doch diese beiden Mängel sind angesichts der spannenden Einsätze und der nervenaufreibenden Scharmützel schnell vergessen. Genrefans wie Einsteiger sollten deshalb die Reaktoren hochfahren und sofort zum nächsten Händler stapfen.

MechWarrior 3

Genre:	Mechspiel	Hersteller:	Microprose
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 240 bis 480 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 233 MMX, 16 MByte oder P 133, 16 MB, 3D-Karte	Pentium II/266 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte, FF-Joystick

Grafik	Gut
Sound	Sehr Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

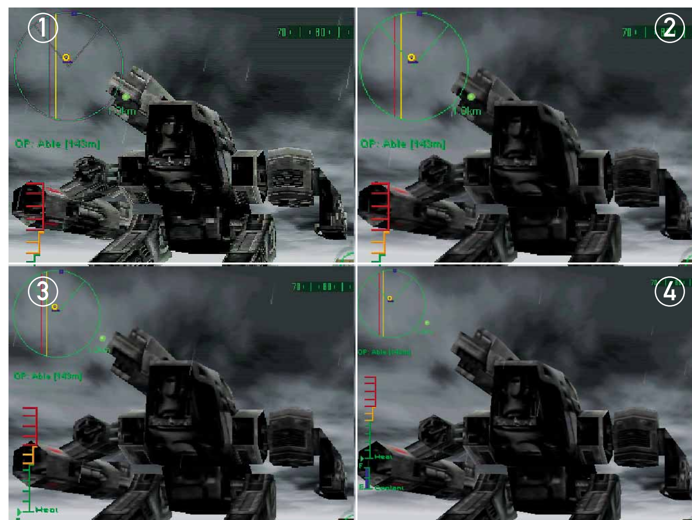


Das beste Mechspiel aller Zeiten.

Technik-Check: MechWarrior 3

Die wichtigsten Fakten zu Hardware und Technik im Überblick.

Die neue Grafik-Engine von MechWarrior 3 hat Microprose eigens für dieses Spiel entworfen. Beim Test gewannen wir einen zwiespältigen Eindruck: Einerseits sind die Einheiten wirklich phantastisch animiert, und viele Effekte (Wasserdampf bei überhitzten Battlemechs, hinkende Roboter) zeugen von Liebe zum Detail. Andererseits wirkt die Landschaft sehr »eckig« und unnatürlich karg. Dafür läuft MechWarrior 3 auch auf einem P166 in der Mindestauflösung von 640 mal 480 Pixeln spielbar flüssig; für maximale Details bei 1024 mal 768 genügt ein mittlerer Pentium II. Wer ohne 3D-Karte auskommen muß, kann auf den weniger hübschen Software-Modus (Filtering fehlt) zurückgreifen. RS



Grafik-Check: (1) Die niedrigste Auflösung 640 mal 480 (Software), (2) 640 mal 480, (3) 800 mal 600 und schließlich (4) 1024 mal 768.

Die Performance-Tabelle

Legende
- ● (schwarz) nicht möglich
- ● (rot) unspielbar langsam
- ● (gelb) mit Einschränkungen spielbar
- ● (grün) gut spielbar
- ● (hellgrün) nur im SLI-Modus möglich

	Software	Rage 128	Riva 128	Matrox G200	Voodoo 1	Banshee	Voodoo 2	Riva TNT
P133 640x480	unspielbar langsam	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar
800x600	unspielbar langsam	unspielbar langsam	unspielbar langsam	unspielbar langsam	nicht möglich	unspielbar langsam	unspielbar langsam	unspielbar langsam
P166 MMX, AMD K6/200 640x480	unspielbar langsam	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar
800x600	unspielbar langsam	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	nicht möglich	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar
P233 MMX, AMD K6/266 640x480	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar
800x600	unspielbar langsam	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	nicht möglich	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar
PII/233, Celeron 300 800x600	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	nicht möglich	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar
1024x786	unspielbar langsam	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	nicht möglich	mit Einschränkungen spielbar	nur im SLI-Modus möglich	mit Einschränkungen spielbar
PII/300, AMD K6-2/333 800x600	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	nicht möglich	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar
1024x786	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	nicht möglich	gut spielbar	nur im SLI-Modus möglich	gut spielbar

Technik-Facts

GRAFIKSCHNITTSTELLE: MechWarrior 3 unterstützt 3D-Karten per Direct 3D und läuft mit allen gängigen Beschleunigern. Das Programm ist auch im Software-Modus gut spielbar.
LANDSCHAFT: Die Umgebung ist vollständig dreidimensional. Meistens kämpfen Sie auf Ebenen, Berge dienen eher als Hindernisse. Einige wenige Missionen führen Sie auch ins Innere von Gebäuden. Es gibt nur wenige Details, zumeist einige Bäume, kleinere Häusergruppen, Flüsse und Hügel.
FIGUREN: Die Mechs sind sehr detailliert gezeichnet und animiert. »Körperteile« lassen sich abschießen, geänderte Bewaffnung (etwa Laser statt Raketen) ist nicht zu sehen.
CUTSCENES: Nach einem bombastischen Intro folgt eine ebenso lange und spannende Einleitung der Kampagne. Den ersten 14 Missionen gehen stimmungsvolle Video-Briefings voran, später gibt's nur noch vorgelesene Auftrags-Beschreibungen.
SPEZIALEFFEKTE: Die Effekte in MechWarrior 3 zählen mittlerweile zum Standard: Licht und Schatten, wechselndes Wetter, Rauch und Bitmap-Explosionen – allesamt sehr solide.
SOUND: Die Hintergrundmusik kann zwar nicht begeistern, stört aber auch nicht. Die Mechkrieger unterhalten sich mit spärlichen Sprachsamples. Jede Waffe hat ihren charakteristischen Klang, die Spezialeffekte konnten uns überzeugen.
STEUERUNG: Sowohl einfach als auch präzise – einer der Glanzpunkte des Spiels. Am genauesten zielen Sie mit Tastatur und Maus. Mehr Spaß macht ein Force-Feedback-Joystick, mit dem Sie jeden Schritt Ihres Mechs hautnah miterleben.

Adventures

Martin Deppe



Von der Leinwand ins Heft

Mittwoch, 19. Mai '99: **Episode 1**, das heißersehnte Prequel zur **Star Wars**-Trilogie, läuft in den Kinos an, Hunderttausende stehen in den Warteschlangen. Unser US-Korrespondent Heinrich Lenhardt ist dabei – und hat danach gute Nachrichten: »Glaubt nicht den überkritischen Berichten in der Tagespresse. Der Film ist gut, da könnt ihr reingehen!«

Heinrich ist schon länger in **Episode 1** unterwegs: Bereits am 18. Mai hat er LucasArts' Action-Adventure **The Phantom Menace** ergattert. Zwei Tage später kann dank Direktimport auch Jörg das Laserschwert schwingen. Daß LucasArts den Arbeitstitel »Adventure« noch schnell in **Phantom Menace** umbenannte, ist so verkaufsfördernd wie ehrlich: Bei dem Action-Adventure überwiegt das Springen und Schießen. Einige durchwachte Nächte später ist der letzte Level gelöst und eine Kontroverse um die Wertung entbrannt. Klar ist eins: Das Spiel kommt nicht an den Film heran!

Adventures & Rollenspiele

»Diese Gattung betont Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung.«

[Grafik-Adventures, Rollenspiele, Action-Adventures, Detektivspiele]

Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	92%
2	Baldur's Gate	Rollenspiel	2/99	89%
3	Tomb Raider 2	Action-Adventure	12/97	89%
4	Grim Fandango	Adventure	1/99	88%
5	Diablo	Rollenspiel	–	88%
6	Final Fantasy 7	Rollenspiel	8/98	87%
7	Dark Project	Action-Adventure	2/99	86%
8	Floyd	Adventure	12/97	86%
9	Tomb Raider 3	Action-Adventure	1/99	85%
10	Everquest	Online-Rollenspiel	6/99	85%
11	Baphomets Fluch 2	Adventure	11/97	84%
12	Fallout 2	Rollenspiel	1/99	83%
13	Lands of Lore 3	Rollenspiel	5/99	83%
14	Silver	Action-Adventure	5/99	82%
15	Blade Runner	Adventure	1/98	82%
16	Ultima Online – T2A	Online-Rollenspiel	2/99	80%
17	Hexplore	Rollenspiel	7/98	79%
18	Tex Murphy: Overseer	Adventure	4/98	79%
19	Battlespire	Rollenspiel	3/98	78%
20	Abe's Exoddus	Action-Adventure	1/99	77%
21	Quest for Glory 5	Adventure	4/99	76%
22	Nightlong	Adventure	11/98	74%
23	Might & Magic 6	Rollenspiel	6/98	73%
24	Sanitarium	Adventure	8/98	73%
25	Return to Krondor	Rollenspiel	4/99	72%

Die 25 besten Adventures, Action-Adventures und Rollenspiele.

Inhalt

Tests

Star Wars Episode 1: The Phantom Menace ...120

Ultima Online Tagebuch 124

Die Hype-Lizenz des Jahres

Star Wars Episode 1 The Phantom Menace



Schon Monate vor dem deutschen Kinostart können Sie die Handlung des neuen Star-Wars-Films nacherleben. Unsere Redaktions-Jedi-Ritter haben LucasArts' Action-Adventure komplett durchgespielt.

Pünktlichkeit ist eine Tugend, die man in der Spieleindustrie noch lässiger interpretiert als bei Bahn oder Bundespost. Verspätungen werden gemeinhin nicht in Minuten, sondern in Jahren gemessen. Da muß man LucasArts zur logistischen Leistung gratulieren, das offizielle Spiel zum neuen Star Wars-Film überpünktlich ausgeliefert zu haben. Am 19. Mai startete Episode 1: The Phantom Menace in den amerikanischen Kinos, schon am Vortag durften verdutzte Händler das gleichnamige PC-Spiel einräumen.

Im Gegensatz zum ebenfalls in dieser Ausgabe getesteten Episode 1: Racer greift sich Phantom Menace kein einzelnes Ereignis aus der Filmhandlung heraus, sondern gibt die gesamte Geschichte wieder. Wer auf Spannungsbewahrung aus ist, sollte deshalb den deutschen Kinostart abwarten, bevor er dieses Spiel auch nur eines Blickes würdigt. In diesem Test verzichten wir weitgehend auf Story-Erwähnungen.

Erweiterte Story

In elf Levels steuern Sie jeweils einen von vier Helden. Die meiste Zeit haben Sie Jung-Jedi Obi-Wan Kenobi oder seinen Meister Qui-Gon Jinn unter Ihren Fittichen. In der zweiten Spielhälfte darf man auch mal Königin Amidala und Captain Panaka durch einzelne Missionen lenken. Sie können allerdings nicht beliebig zwischen den Charakteren wechseln. Das Spiel bietet sogar einige Handlungsnuancen mehr als der Film. So können Sie die Städte Mos Espa und Otoh Gunga ausführlicher erkunden und erleben zusätzliche Ereignisse wie ein Attentat auf Coruscant.

Facts

- 4 Spielfiguren
- 6 Gegnertypen
- 11 Levels
- 9 Waffentypen



Obi-Wan klemmt sich hinter die Repeating Cannon, um gegen diese Übermacht eine Chance zu haben.

Hopsende Jedis

Zur Umsetzung der turbulenten Story wählte das zuständige Programmierteam Big Ape eine Mischung aus Jump-and-run und Action-Adventure. Von schräg oben blicken Sie auf Ihren jeweiligen Helden, der sich durch eine grobpolygonige 3D-Umgebung bewegt. Die Kamera justiert sich automatisch; der Blickwinkel kann nicht manuell geändert werden. An vereinzelten Stellen sehen Sie deshalb nicht, was Ihre Figur gerade macht. Steckt man scheinbar in einer Sackgasse, ist Kreativität gefragt. Mit einem beherzten Doppelsprung erreichen Sie unzugänglich scheinende Ecken und Kanten, unauffällige Schalter öffnen verschlossene Türen. Oft müssen Sie auch einen Gegenstand durch den Raum schieben, um Durchgänge zu enthüllen oder Treppen zu bauen.

Die drei am häufigsten benutzten Feuerknöpfe (oder Tasten) sorgen für die Butter-und-Brot-Aktionen Ballern, Springen und Benutzen. Letzteres dient als Allzweckmittel, um entweder Schalter zu betätigen, bewegliches Mobiliar zu verrücken oder Personen anzusprechen.

Macht-Schubser

Ihre Haupt-Alter-Egos, die beiden Jedi-Ritter, verfügen über ein beachtliches akrobatisches Repertoire. Obi-Wan und Qui-Gon können nicht nur zur Seite rollen, sondern auch verschiedene Fuchtelmanöver mit dem Laserschwert ausführen, ihrer allzeit bereiten Lieblingswaffe. Außerdem hat so ein Lichtsäbel Defensivqualitäten, da er manche gegnerische Energiesalve reflektiert. Eine weitere Jedi-Spezialität ist der »Force Push«: Per Feuer-

Heinrich Lenhardt



Unwürdiger Eintopf

Ächz, ich spüre eine Störung im Gefüge der Macht: Millionen Seelen schreien gepeinigt auf, nachdem sie dieses Spiel installiert haben. Wie konnte aus diesem Prestigeobjekt nur ein dermaßen uninspiriertes Baller-Hüpfspiel mit verkümmerten Adventure-Ansätzen werden? Pixelgenaue Sprungorgien, reichlich »und nun?«-Ratlosigkeitsmomente sowie ins Wirre abdriftende Massenkämpfe: Die Designer haben kaum etwas ausgelassen, um mich auf die Palme zu bringen. Die kantige, viel zu künstlich wirkende 3D-Spielwelt zeigt vor allem bei Dialogen ihr häßliches Gesicht, wenn die Kamera ganz nah heranzoomt.

Die dunkle Seite siegt

Die Musik mit Ausschnitten aus dem Soundtrack rettet etwas Atmosphäre. Auch der gute Wille zu Abwechslung und Komplexität sei vermerkt; an Phantom Menace hat man lange zu knabbern. Und es ist schon irgendwie befriedigend, mit dem Laserschwert in einem Rudel Kampfroboter zu landen, um diese per lässigem 360-Grad-Schwusch in qualmenden Schrott zu verwandeln. Trotz solcher zusammengekratzter positiver Aspekte hat die dunkle Seite der Spielspaß-Macht gesiegt. Wenn dieses Programm nicht das Episode-1-Filmplakat auf der Schachtel hätte, würde kein Hahn danach krähen.



Der Lohn einer Nebenmission. Nachdem Obi-Wan den Jungen gerettet hat, spendiert ihm dessen Mutter einen Lebensenergie-Auffrischer.


Im Sumpf von Naboo müssen Sie erstmals Objekte verschieben, um weiterzukommen.

Jörg Langer



Die Macht schimmert durch

Ganz kann ich Heinrich nicht zustimmen: Klar, ohne Episode 1 würde ich das Spiel nach zwei Minuten in die Ecke pfeffern. Aber Phantom Menace hat eben den Star-Wars-Bonus, jenes eigentümliche, in zwei Jahrzehnten durch drei sehr gute Filme und endlose Marketing-Beweihräucherung entstandene Gefühl, daß da etwas mehr ist als nur ein triviales Weltraum-Märchen. So laufe ich dann im Spiel nicht durch mäßig bis scheußlich dargestellte Landschaften, die von grauenhaft eckgesichtigen Polygongestalten bevölkert werden. Vielmehr renne ich durch die Schauplätze des neuen Star-Wars-Films und treffe Leinwand-Charaktere.

Spielspaß-Blitzer

Inmitten des Technik-Unterdurchschnitts blitzen Spielspaß-Andeutungen auf: Am Ende des ersten Levels sieht man zum Beispiel von weit oben die bereits einstiegsbereiten Invasionstruppen, denen man eigentlich zuvorkommen muß – so was sorgt bei mir für Motivation. Extrawaffen und Powerups machen den Griff zur Quicksave-Taste überflüssig, sind aber meistens gut versteckt oder schwer zu erreichen. Manche der Abschnitte haben mich richtig angenervt, weil sie zu zufällig oder langatmig sind. Der dritte Level etwa, mit seinen endlosen Untersee-Röhren, hätte mich fast die Deinstallationsroutine aufrufen lassen. Doch wenn Sie auf Episode 1 stehen, können Sie trotz unserer Warn-Wertung einen Blick riskieren – ich mußte mich zumindest nicht zwingen, das Ding zu spielen.

knopf schmeißt man nahestehenden Gegnern eine Ladung Macht an die Backe, die dadurch zurückgeworfen und kurzzeitig in einen Zustand verwirrter Wehrlosigkeit versetzt werden.

Versteckte Extras

Captain Panaka hat zwar kein Laserschwert, aber vier spezielle Nahkampfmanöver auf Lager. Amidala ist relativ schwach in der Offensive, bekommt dafür Feuerschutz von ihren Wachen. Angesichts der feindlichen Übermacht verschmäht der kluge Held die herumliegenden Extrawaffen nicht. Als da wären: drei verschiedene Blaster, ein Raketenwerfer, Droiden-Stunner, Blitzgranaten, Thermo-Detonator und die betäubenden Gungan-Energiebälle. Das begehrteste Extra sind aber Erste-Hilfe-Kästen, die verbrauchte Lebensenergie zurückbringen. Viele Waffen und Medipacks sind versteckt. Prinzipiell sollten Sie mit jeder freundlichen Figur ein Schwätzchen wagen und so viele Nebenmissionen wie möglich erfüllen. Der Macht sei Dank: Der Spielstand läßt sich jederzeit speichern und laden.

Kaum Filmszenen

Nach jedem Level faßt eine Animation die Handlungsentwicklung zusammen. Leider wird mit digitalisierten Videos aus dem Film gegeizt; auf dem Monitor flimmern nachgerenderte Computergrafiken, die erheblich mickriger aussehen als die Leinwandvorlage.

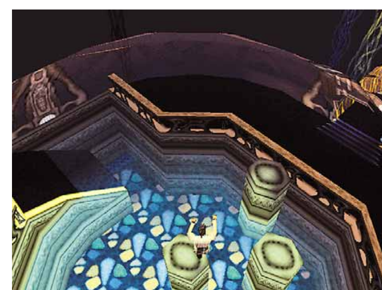
Um den Redaktionsschluß nicht zu verpassen, haben wir die US-Version von **The Phantom Menace** getestet. In Deutschland wird das Programm mit übersetzten Bildschirmtexten und dem Untertitel **Die dunkle Bedrohung** erscheinen. HL



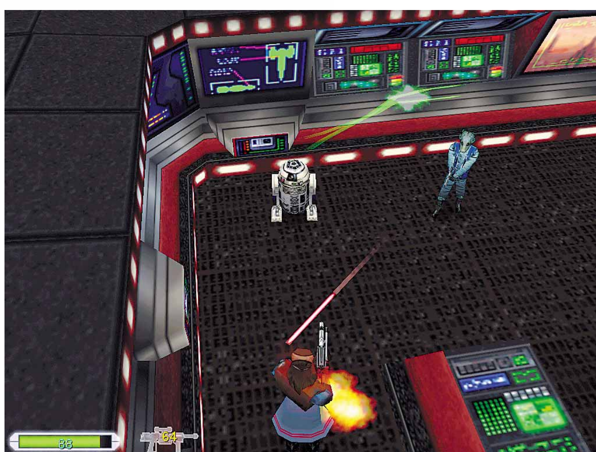
Der erste Dialog zwischen Qui-Gon Jinn und Anakin Skywalker demonstriert in Nahaufnahme die Dürftigkeit der 3D-Grafik.



In der Wüste von Tatooine ringen wir mit Darth Mauls (rechts) Akrobatik-Kampfstil.



Bei den Gungans lösen Sie kleine Logikpuzzles und üben sich im Präzisionsspringen.



Attentat auf Coruscant: Captain Panaka setzt seinen schweren Blaster ein. Die grünen Strahlen werden von den Wänden reflektiert.

The Phantom Menace

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	LucasArts
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 125 oder 335 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 32 MByte RAM, 4fach-CD 3D-Karte	Pentium II/233 48 MByte RAM, 8fach-CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 16fach-CD 3D-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Leicht gequälte Film-Nacherspielung.


Steht nicht zum Verkauf: Belle Star.

KAPITEL 20

Ultima Online Tagebuch

Rollenspielcharaktere auf dem Sklavenblock. Wissen Sie eigentlich, wieviel Ihr Held wert ist?

Nach der Erwähnung im Guiness-Buch hat es Ultima Online nun auch auf die Seiten von Newsweek geschafft. Doch nicht Online-Innovation oder spielerische Aspekte erschienen dem renommierten Nachrichtenmagazin berichtenswert, sondern der Handel mit UO-Charakteren im WorldWideWeb. Im Internet-Auktionshaus Ebay können Sie anhand von Vergleichsangeboten recherchieren, was Ihr eigener Account wert ist. »RPG-Charakter-Trainer« als neues Berufsbild? Keine Sorge, Belle kommt jedenfalls nicht unter den Hammer.

→ www.ebay.com

Belle Star's Diary

Dunkle Ahnung

Shame... Es lag eine Weile zurück, daß die Farben des Clans in den modrigen Höhlen zu sehen gewesen waren. Aber ich erinnerte mich an einige verlassene Wachräume und kleine Wasserburgen, die wir auf der untersten Ebene durchstöbert hatten. Wasser-, Feuer- und Luft-Elementare hatten uns verfolgt, und vor dem Eingang waren wir von Reapern und Corpsern angegriffen worden, die Mörderbanden nicht zu erwähnen, die in der Gegend ihr Unwesen trieben. Nachdenklich drehte ich den faltigen Pilz in der Hand. Ich würde Hilfe brauchen.



Town Crier fungieren als »lebende Zeitung« in Ultima Online.

Henkersmaske

Zunächst versetzte ich mich nach Britain, wo ich Garrick, den Gildenmeister der Alchimisten, im Sorcerer's Delight aufsuchte. »Ich wollte, wir hätten mehr von Eurer Sorte«, murmelte er undeutlich, während er den schwarzen Pilz untersuchte und einen kleinen Teil davon in seinem abgegriffenen Mörser zu feinem Staub zerstieß. »Ich danke Euch für das Kompliment, doch was könnt Ihr mir über diesen Fund sagen?« Seine gemessenen, wohlerwogenen Bewegungen erhöhten meine Ungeduld nur. Er nahm etwas von dem Pulver mit der Fingerspitze auf, zerrieb es zwischen Zeigefinger und Daumen, roch daran, berührte die Fingerkuppe flüchtig mit der Zunge. »Wir nennen es Executioner's Cap«, sagte er dann und sah mich bedeutungsvoll an. Auf dem Weg zur First Bank, wo ich mit den anderen Kontakt aufnehmen wollte, gingen mir seine Worte immer noch durch den Kopf.

Totentanz

Laut Garrick war die Anwendung des seltsamen Pilzes schon lange in Vergessenheit geraten, aber sie sollte etwas mit der Erweckung der Toten zu tun haben. Was zum Henker ging vor? An der Bank empfing mich der Stadtschreier mit guten Nachrichten: »Letzte FoA-Mitglieder gefangen und in Yew und Trinsic inhaftiert!«, verkündete er. Das war immerhin eine Sorge weniger. CG

(wird fortgesetzt)


Selbst die Meister der Alchimistenzunft wissen noch nichts genaues über die neuentdeckten, geheimnisvollen Reagenzien zu vermelden.

Budget

Christian Schmidt



Die Krux mit Klassik-Sammlungen

Eigentlich ist es naheliegend: Weil viele Spielereihen wie **Ultima** in die x-te Runde gehen, läßt sich mit den gesammelten Teilen bequem eine Compilation füllen. Sowas nennt sich dann **Wizardry Archives**, **Zork Special Edition** oder – wie in dieser Ausgabe – **Might & Magic Sixpack**.

Die neue Rollenspielsammlung zeigt aber einmal mehr die Probleme, die solche Spiele-Familientreffen haben: Die älteren Geschwister sind schwer zum Laufen zu bekommen, grafisch überholt und nach heutigen Standards oft langweilig. So schön Nostalgie sein kann: Der Zahn der Zeit nagt eben auch an Klassikern unerbittlich.



Budget

Budget-Spiele sind meist schon einige Monate alt, dafür aber sehr preiswert zu haben und trotzdem spielenswert. [Compilations, Wiederveröffentlichungen, Low-price-Labels]

Compilation-Charts

Platz	Spiel	Hersteller	Test in	Wertung
1	Play the Games	Infogrames	11/98	92%
2	Gold Games 3	Topware	11/98	91%
3	Gold Games 2	Topware	11/97	90%
4	Civilization 2 Classic Coll.	Microprose	5/98	90%
5	Jedi Knight & M.o.t.S.	LucasArts	1/99	90%
6	Age of Empires Gold	Microsoft	6/99	89%
7	Dungeon Keeper Gold	Electronic Arts	4/98	87%
8	Adventure Hall of Fame	Interplay	NEU	86%
9	X-Wing vs. TIE Fighter & B.o.P.	LucasArts	1/99	85%
10	Star Trek Compilation	Interplay	1/99	82%

Die 10 besten Compilations nach den GameStar-Wertungen.

Budget-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	The Curse of Monkey Island	Adventure	6/99	92%
2	Unreal	3D-Action	NEU	91%
3	Battlezone	3D-Strategie	10/98	89%
4	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	12/98	88%
5	Incubation	Taktikspiel	4/99	87%
6	F-22 Total Air War	Flugsimulation	5/99	87%
7	Mech Commander	Echtzeit-Strategie	5/99	86%
8	F1 Racing Simulation	Rennspiel	12/98	86%
9	Diablo	Action-Rollenspiel	11/98	85%
10	Grand Prix 2	Rennspiel	4/99	85%

Die 10 besten Budget-Wiederveröffentlichungen nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests

Adventure Hall of Fame 128
Might&Magic Sixpack 130
Unreal 130
Aktuelle Budgetspiele 132

Knobeln und knüppeln

Adventure Hall of Fame

Vier Adventures und ein Actionspiel in einer tollen Sammlung.



Fallout: Unser zweiköpfiges Team deckt sich bei einem Waffenhändler mit Munition ein.

Hundert Jahre in der Zukunft: Die USA sind nach einem Atomkrieg ein schwelender Trümmerhaufen. Nur wenige Menschen haben in unterirdischen Schutzanlagen den **Fallout** überlebt. Als in Ihrem Bunker der Wasserchip ausfällt, müssen Sie hinaus in die feindliche Öde, um Ersatz zu beschaffen. Der Streifzug durch die isometrische Grafik des verstrahlten Kaliforniens war eines der wenigen Rollenspiele von 1997. Ihren Charakter bestimmen Sie über eine Reihe sinnvoller Statistiken; die wirken sich lebensecht im rundenbasierten Kampf mit den mutierten Gegnern, in Gesprächen und auf den sonstigen Verlauf der Endzeit-Geschichte aus.

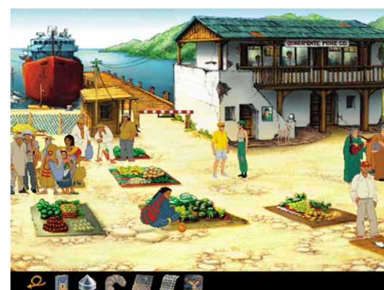
Pariser Geheimnisse

Die beiden **Baphomets Fluch**-Abenteuer sind exzellente Vertreter der inzwischen seltenen Sparte Grafik-Adventures. Der Amerikaner George Stobbart wird in Paris beinahe Opfer eines Bombenanschlags; bei seinen Nachforschungen kommt er einem düsteren Templer-Kult auf die Spur. Im zweiten Abenteuer müssen George und seine Freundin Nico eine Verschwörung aufdecken. Mit einem simplen Mausklick untersuchen und benutzen Sie Gegenstände, neue Informationen quetschen Sie in (zuweilen ausufernden) Gesprächen aus Ihren Mitmenschen heraus.

Hack and Slay

Auch ein Actionspiel hat den Weg in die **Adventure Hall of Fame** gefunden: In **Die by the Sword** hacken Sie sich schwertschwingend durch monsterverseuchte 3D-Höhlen. Wenn Sie die etwas diffizile Steuerung beherrschen, überrascht (und frustriert) das Spiel mit einer Menge einfallsreicher Fallen. Eher konventionelle Abenteuer erwarten Sie dagegen im fünf Jahre alten, angegrauten 3D-Rollenspiel **Stonekeep**.

Sehr löblich: Interplay hat dazugelernt und wichtige Patches auf einer separaten CD beigelegt. Dafür suchen Sie diesmal vergeblich nach einem gedruckten Handbuch; die Anleitungen zu allen Spielen liegen nur als Acrobat-Dateien auf der gleichen Silberscheibe vor. CS


Baphomets Fluch 2: George und Nico in Mexiko.


Die by the Sword: Schlitzend gegen Monster.

Christian Schmidt



Ab ins Abenteuerland

In 1997 gab es im Adventure-Genre nur wenige Perlen; einen Großteil davon finden Sie auf der Interplay-Sammlung. Ein exzellentes Charaktersystem und die packende Endzeit-Atmosphäre machen Fallout zum Pflichtspiel für Rollenspielfans. Wenn Sie gerne eine spannende Geschichte erzählt bekommen und stimmige Rätsel lösen, sind die Baphomets-Fluch-Abenteuer erste Wahl. Denker und Actionfreunde werden an der Adventure Hall of Fame auf jeden Fall gleichermaßen ihren Spaß haben.

Adventure Hall of Fame

Preis: ca. 80 Mark
Sprache: Deutsch
System: MS-DOS/Windows 95
Hersteller: Interplay
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ab 50 MByte
Hardware: Pentium 90, 32 MByte RAM, 4fach CD

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Fallout	Rollenspiel	Sehr gut
Baphomets Fluch	Adventure	Sehr gut
Baphomets Fluch 2	Adventure	Sehr gut
Die by the Sword	Actionspiel	Gut
Schwert des Schicksals	Actionspiel-Addon	Gut
Stonekeep	Rollenspiel	Ausreichend

Zusammenfassung:
Alleine an Fallout werden Sie eine ganze Weile spielen, und auch Die by the Sword samt Addon versprechen lange Nächte. Nach den beiden Baphomets schlecken sich Adventure-Freunde sowieso die Finger.

Prima Querschnitt durchs Adventure-Genre.

86%

Unreal



Der Mega-Shooter zum halben Preis.



Auf Bonus-CD: Neuester Patch



Die Skaarj drängen Sie gern in eine Ecke und schlagen dann zu.

Pech: Ihr Raumschiff stürzt auf einen entlegenen Planeten ab, und plötzlich müssen Sie um Ihr Leben kämpfen. Die eingeborenen Nali werden von den fiesen Skaarj-Aliens unterdrückt, die auch auf Menschen nicht sonderlich gut zu sprechen sind. Skaarj und Konsorten sind mehr als bloßes Kanonenfutter; die Widersacher nutzen Aufzüge, fallen Ihnen in den Rücken und weichen schlecht gezielten Schüssen locker aus. Um der außerirdischen Brut Herr zu werden, finden Sie nach und nach zehn Waffen, mit denen Sie sich durch 28 Solomissionen kämpfen. CS

Christian Schmidt

3D-Spektakel

Unreal sieht einfach blendend aus. Auf dem Weg durch idyllische Außenlevels oder düstere Raumschiffwracks möchte man so manches Mal staunend stehenbleiben – was schnell das Ende bedeuten kann. Denn die Gegner schleichen sich auch mal auf Umwegen an Sie heran und verlangen ganz neue Kampftaktiken. Wenn Sie eine echte Herausforderung suchen, sollten Sie jetzt zuschlagen.

Unreal

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Epic Megagames
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 50 Mark	Festplatte:	ca. 50 oder 360 MByte
Spieler:	Einer, bis 16 (Netzwerk, Internet)		

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ● Open GL ● Power VR ○ Rendition

Pentium 133, 32 MByte RAM, 4fach CD	P II/266, 32 MByte RAM, 8fach CD, 3D-Karte	Pentium II/333, 64 MByte RAM, 6fach CD, 3Dfx-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Sehr gut



Das prachtvollste 3D-Actionspiel.

Might & Magic Sixpack

Zurück in die Vergangenheit.



Vier Helden streiten wacker mit dem zappelig animierten Dschinn.

New World Computings Might & Magic gehört zu den renommiertesten Rollenspielserien. Alle bislang erschienenen Teile gibt es jetzt im Sixpack. Der jüngste Sproß Might & Magic 6 kann sich als einziger mit der aktuellen Konkurrenz messen. Mit einer Truppe von vier Helden machen Sie sich auf, um Prinz Nicolai gegen die Machenschaften einer dämonischen Sekte auf den Thron zu helfen. Dazu erledigen Sie zahllose Aufträge der Art »Besorge Gegenstand A aus Gewölbe B« und plätten Unmengen von Monstern. Lediglich für Spielehistoriker sind dagegen die grafisch verstaubten Teile 1 (1988) bis 5 (1993) interessant. MIC

Mick Schnelle

Für Sammler

Die Might & Magic-Reihe spaltet nach wie vor die Rollenspielgemeinde. Die einen lieben das auf Monstermetzelei basierende Spielprinzip ohne viele Rätsel, andere hassen es. Doch auch Fans dürfte stören, daß New World Computing dem Sixpack nicht einmal einen Beschleuniger-Patch für die pixelige 3D-Grafik spendiert hat. Sammler dürfen trotzdem zugreifen.

Might & Magic Sixpack

Preis:	ca. 50 Mark	Hersteller:	New World Computing
Sprache:	Deutsch/Englisch	Anleitung:	Deutsch
System:	Windows 95	Festplatte:	ca. 1 MByte bis 200 MByte
Hardware:	Pentium 166, 16 MByte RAM, 4fach CD		

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Might & Magic 6	Rollenspiel	Befriedigend
Might & Magic 3, 4, 5	Rollenspiel	Mangelhaft
Might & Magic 1, 2	Rollenspiel	Ungenügend

Zusammenfassung: Might & Magic 6 bietet bieder verpackte Rollenspielkost und Dungeons ohne Ende. Der hohe Schwierigkeitsgrad verschreckt Einsteiger, fordert aber den engagierten Hardcore-Profi. Die Teile 1 bis 5 sind Zugaben ohne echten Spielwert.



Teil 6 ist nett, der Rest ist Geschichte.

Wieder Geld gespart

Aktuelle Budget-Spiele

Unser Überblick verrät, was diesen Monat neu und günstig ist.

Alle alten Spiele sind durchgezockt, neues Computerfutter muß her, aber im Geldbeutel herrscht Ebbe? Dann befragen Sie doch mal unsere Liste, ob diesen Monat nicht auch was passendes für Sie dabei ist. Alle Budget-Neuerscheinungen reihen sich wie gewohnt ordentlich in unserer Tabelle, die wichtigsten Eckdaten zu jedem Titel helfen Ihnen bei der Spiele-Auswahl. CS



Das fünfte Element: Leelo sucht nach Liebe, verprügelt Feinde.

	Spiel	Genre	Wertung	Erschienen	Test	Label / Compilation	Preis ca.	Info-Nummer
	Age of Empires	Echtzeit-Strategie	89%	1997	12/97	Age of Empires Gold (Comp.)	80 Mark	(0180) 525 11 99
	Airline Tycoon	Wirtschaftssimulation	-	1998	-	Infogrames Softprice	40 Mark	(0190) 51 05 50
NEU	Army Men	Actionspiel	74%	1998	7/98	Ubi Soft Classique	30 Mark	(0211) 338 00 33
NEU	Baphomets Fluch	Adventure	84%	1996	-	Adventure Hall of Fame (Comp.)	80 Mark	(01805) 33 55 55
NEU	Baphomets Fluch 2	Adventure	84%	1997	11/97	Adventure Hall of Fame (Comp.)	80 Mark	(01805) 33 55 55
	Curse of Monkey Island	Adventure	92%	1997	1/98	LucasArts	50 Mark	(02131) 96 51 11
NEU	Das fünfte Element	Action-Adventure	63%	1998	11/98	Ubi Soft Classique	30 Mark	(0211) 338 00 33
	Deathtrap Dungeon	Actionspiel	69%	1998	7/98	Eidos Premier Collection	40 Mark	(0180) 522 31 24
	Dethkarz	Action-Rennspiel	82%	1998	12/98	Infogrames Softprice	30 Mark	(0190) 51 05 50
	Der vergessene Gott	Adventure	-	1998	-	Infogrames Softprice	20 Mark	(0190) 51 05 50
NEU	Die by the Sword	Actionspiel	79%	1998	5/98	Adventure Hall of Fame (Comp.)	80 Mark	(01805) 33 55 55
NEU	Fallout	Rollenspiel	85%	1997	12/97	Adventure Hall of Fame (Comp.)	80 Mark	(01805) 33 55 55
	F-22 Total Air War	Flugsimulation	87%	1998	11/98	Infogrames Softprice	40 Mark	(0190) 51 05 50
NEU	Game, Net & Match	Sportspiel	59%	1998	7/98	Blue Byte Classics	30 Mark	(0208) 450 88 88
	Grand Prix 2	Rennspiel	85%	1995	4/99	Microprose	30 Mark	(01805) 25 25 65
NEU	Incubation Mission Pack	Taktikspiel-Addon	87%	1998	5/98	Blue Byte Classics	30 Mark	(0208) 450 88 88
	John Sinclair - Evil Attacks	Adventure	52%	1998	8/98	Infogrames Softprice	30 Mark	(0190) 51 05 50
	Lands of Lore 2	Rollenspiel	80%	1997	11/97	EA Classics	40 Mark	(0190) 57 23 33
	Master of Orion	Strategiespiel	-	1993	-	Green Pepper	20 Mark	(0531) 21 53 40
	Mayday	Echtzeit-Strategie	75%	1998	10/98	Infogrames Softprice	30 Mark	(0190) 51 05 50
	Mech Commander	Echtzeit-Strategie	86%	1998	8/98	Microprose	50 Mark	(01805) 25 25 65
NEU	Might & Magic 6	Rollenspiel	73%	1998	6/98	Might & Magic Sixpack (Comp.)	50 Mark	(0211) 338 00 33
	Myst	Adventure	-	1994	-	Ages of Myst (Comp.)	90 Mark	(089) 61 30 92 35
	Obsidian	Adventure	-	1998	-	Infogrames Softprice	20 Mark	(0190) 51 05 50
	Pax Imperia	Strategiespiel	78%	1997	1/98	Infogrames Softprice	20 Mark	(0190) 51 05 50
	Perry Rhodan - Oper. Eastside	Strategiespiel	67%	1998	3/98	Infogrames Softprice	40 Mark	(0190) 51 05 50
	Rise of Rome	Echtzeit-Strategie-Addon	88%	1998	12/98	Age of Empires Gold (Comp.)	80 Mark	(0180) 525 11 99
	Riven	Adventure	74%	1997	11/97	Ages of Myst (Comp.)	90 Mark	(089) 61 30 92 35
	Sid Meier's Gettysburg	Echtzeit-Strategie	68%	1997	12/97	EA Classics	40 Mark	(0190) 57 23 33
NEU	Speed Busters	Action-Rennspiel	71%	1999	2/99	Ubi Soft Classique	30 Mark	(0211) 338 00 33
NEU	Stonekeep	Rollenspiel	-	1994	-	Adventure Hall of Fame (Comp.)	80 Mark	(01805) 33 55 55
NEU	Unreal	3D-Action	91%	1998	7/98	Epic Megagames	50 Mark	(01805) 25 43 91
	Wargasm	3D-Action	79%	1998	1/99	Infogrames Softprice	40 Mark	(0190) 51 05 50
	Wing Commander 5: Prophecy	Weltraumspiel	86%	1998	2/98	EA Classics	40 Mark	(0190) 57 23 33
	Worms 2	Action-Strategie	80%	1997	11/97	Microprose Powerplus	40 Mark	(01805) 25 25 65

Kurztests

Informieren Sie sich blitzschnell über 08/15-Spiele.

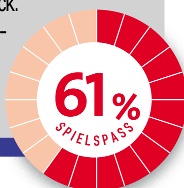
Thrust, Twist + Turn



Die Strecken sind bunt, aber oft zu dunkel.

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Take 2
Anspruch:	Einsteiger	System:	Win 95
Preis:	ca. 80 Mark	Sprache:	Deutsch
Spieler:	Einer bis vier (Netzwerk)		

Christian Schmidt: »Das Spiel beschränkt sich aufs Wesentliche. Vier Autos, acht Kurse, drei Rennvarianten, keinerlei Schnickschnack. Der Spaß-Funke fliegt kurzzeitig über, aber ständige Ausrutscher über die Bande zehren an den Nerven.«



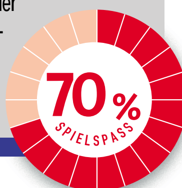
Rubik's Games



Angewandte Physik: Der Ball muß ins Ziel.

Genre:	Denkspiel	Hersteller:	Hasbro Int.
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Win 95
Preis:	ca. 50 Mark	Sprache:	Deutsch
Spieler:	Einer		

Christian Schmidt: »Gute Knobelspiele sind selten, deshalb freuen sich Denker über den preiswerten 5er-Pack Rubik's Games. Ob der klassische Würfel, die Reversi-Variante oder der Ball-Parcours, alle Spiele sind spannend und gut gemacht.«



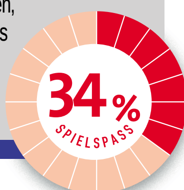
Topwords



Mir fehlen die Worte...

Genre:	Denkspiel	Hersteller:	Hasbro Int.
Anspruch:	Profis	System:	Win 95
Preis:	ca. 50 Mark	Sprache:	Deutsch
Spieler:	Einer bis vier (Netzwerk)		

Christian Schmidt: »In der simplen Umsetzung dürfen Sie Steine auch übereinanderstapeln. Der PC zieht Sie dank seines abstrusen, nicht editierbaren Wörterbuchs locker über den Tisch, gegen Freunde spielen Sie lieber auf dem Brett statt im Netz..«



Final Demand



Triste Landschaft, tristes Spiel.

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	United
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Win 95
Preis:	ca. 80 Mark	Sprache:	Deutsch
Spieler:	Einer bis vier		

Christian Schmidt: »Final Demand war grafisch und spielerisch vielleicht zur Zeit von C&C 1 aktuell, heute kann das krude Basis-bauen-Gegner-dreschen-Prinzip aber keinen Blumentopf mehr gewinnen. Strategie von der Stange.«



Anzeige

CD-Inhalt 7/99

Jörg Spormann



Das exklusive Video zu Command & Conquer 3 und unser 10minütiger E3-Messe-Report ...

sind nur zwei der vielen Highlights, die Sie auf den beiden GameStar-CDs finden. Am Westwood-Stand konnten wir noch vor Öffnung der weltgrößten Spielemesse für Sie festhalten, wie sich **C&C 3** spielt. Zudem sehen Sie im ausführlichen Messe-Bericht spielbare Versionen von **Quake 3**, **Giants**, **Freelancer**, **Nox**, **Diablo 2** (jetzt mit dem Barbaren-Charakter) und **Loose Cannon**.

In weiteren Video-Specials gibt es Neues zu **Age of Empires 2**, **Midtown Madness**, **Die Völker**, **Abomination**. Außerdem finden Sie eine neue Folge (Episode 13...) von **Raumschiff GameStar**. Damit nicht genug: Spielen Sie 17 aktuelle Demos, wie **Official Formular 1 Racing**, **Shadow Company**, **Descent 3** oder **Railroad Tycoon 2 Addon**. Auf der Bonus-CD finden Sie neben 28 weiteren Patches das Update 3.0 für das deutsche **Alpha Centauri**, 21 Tools, darunter den **Internet Explorer 5** für Windows 95/98, 41 Treiber für Grafikkarten und Modems und etliche Updates. Last but not least: Unser Wettbewerb um die beliebteste Lesersoftware.

Demo-CD

Video-Specials

Command & Conquer 3 ... \Videos\Tp_Cc3.mpg
E3-Report: Die besten Spiele ... \Videos\Tp_e3.mpg
Dungeon Keeper 2: Das Spiel ... \Videos\Tp_dung1.mpg
Dungeon Keeper 2: Der Aufbau ... \Videos\Tp_dung2.mpg
Active Movie ... \Diverses\Actmovie\Deamov4ie.exe
GameStar MCI-Check ... \Diverses\Mcicheck\Mcicheck.exe

Demos

Action:
Descent 3 (neu) ... \Demos\Desc3\Setup.exe
Evil Core ... \Demos\Evilcore\Ecr14demo.exe
Gromada ... \Demos\Gromada\Gromadademo.exe
Space Bunnies Must Die! ... \Demos\Space\Setup.exe
Starshot ... \Demos\Starshot\Spacecircus.exe
Storm ... \Demos\Storm\Stormdemo.exe
Xtom 3D ... \Demos\Xtom\Xtomdemo.exe
Strategie:
Shadow Company ... \Demos\Shadow\Sc_german.exe
Railraod Tycoon 2:
The Second Century ... \Demos\Rt2sc\2ndcenturydemo.exe
Sport:
Official Formula 1 Racing ... \Demos\Of1r\Setup.exe
Triple Play 2000 ... \Demos\Tp2k\Tp2kdemo.exe
Simulation:
Apache Havoc ... \Demos\Apache\Aphavoc-11.exe
Adventures:
Venice under Glass ... \Demos\Venice\Preview.exe

Programme

1&1 T-Online-Software ... \Diverses\1und1\Setup.exe
1&1 ISDN-Aktion ... \Diverses\1und1\Isdn*.*
Cheatprogramm zu Jagged Alliance 2 ... \Diverses\Cheats\Ja2*.*

Bonus-CD

Video-Specials

Abomination ... \Videos\Tp_abo.mpg
Age of Empires 2 ... \Videos\Tp_age2.mpg
Die Völker ... \Videos\Tp_volk.mpg
Midtown Madness ... \Videos\Tp_mid1.mpg
Raumschiff GameStar ... \Videos\Rsgs13.mpg

Demos

Sport:
MS Baseball 2000 ... \Demos\Base2000\Msbb2000demo.exe
Ultimate 8 Ball ... \Demos\U8ball\Setup.exe
Adventures:
Russian Roulette 2 ... \Demos\Russian\Rusroulette.exe
Shattered Light ... \Demos\Shatter\Sldemo.exe

Patches

Alpha Centauri V3.0 (dt.) ... \Patch\Alpha*.*
Apache Havoc V1.1d ... \Patch\Apache\Aheng1.1d.exe
Baseball Edition 2000 V1.2 ... \Patch\Base2000\Bbe2k120.exe
Brian Lara Cricket Patch ... \Patch\Brian\Blcricket.exe
Bundesliga Manager 98 V2.0b ... \Patch\Bundes98*.*
Centipede Direct3D-Patch ... \Patch\Centi*.*
Expendable Joystick-Patch ... \Patch\Expend\Ex_ret_js.exe
Gangsters Patch 3 ... \Patch\Gangsters*.*
Heretic 2 V1.06 EP ... \Patch\Here2\Ep_v1-06.exe
Jagged Alliance 2 V1.01 ... \Patch\Ja2\Patch_101.exe
Kurt V1.13 ... \Patch\Kurt*.*
Land der Hoffnung V1.01 ... \Patch\Ldh\Ldh_101.exe
Lands of Lore 3 V1.07A ... \Patch\Lol3*.*
Links LS 99 V1.21 ... \Patch\Ls99\Upd121.exe
NASCAR Revolution V1.02 ... \Patch\Nascrev\Patch_v102.exe
Nice 2 V1.0.4 ... \Patch\Nice2\104_cd\Setup.exe
Nice 2 V1.0.4 Rock'n'Ride ... \Patch\Nice2\104_cd_rnr\Setup.exe
Quest for Glory 5 V1.2 ... \Patch\Qfg5\Qfg5up12.exe
Shogo V2.2 (von V2.0) ... \Patch\Shogo\Sh22full.exe
Siedler 3 V1.34 ... \Patch\S3*.*
Speedbusters Patch ... \Patch\Speedb\Patch-nonus.exe
Starsiege V1.002 ... \Patch\Ssiege\S1to1002.exe
Starsiege Tribes V1.4 (von 1.3) ... \Patch\Sstribes\Tribes13to14.exe
Starsiege Tribes V1.41 (von 1.4) ... \Patch\Sstribes\Tribes14to141.exe
Unreal V2.24 ... \Patch\Unreal\Unrealpatch224v.exe
Ultimate Race Pro V1.50 ... \Patch\Uracepro\Urp150.exe
Warzone 2100 V1.03 ... \Patch\Wz2100\Update103.exe
Worms Armageddon Patch ... \Patch\Wormsa\Wapatch.exe
X-Wing Alliance V2.01 ... \Patch\Xwa\Xwaupd201.exe

Programme

DataStar ... \Diverses\Datastar\Dstarcd.exe
Benchmark Ergebnisse der 3D-Karten ... \Diverses\Grafik\Ergeb*.*
Bilder der Digitalkameras ... \Diverses\Bilder*.*
3DMark 99 Max ... \Diverses\3dmark99\3dmark99max.exe
Acrobat Reader ... \Diverses\Acrobat\Ar32d30.exe
DControl ... \Diverses\Grafik\Dcontrol\Setupdcontrol.exe
Delete Tool ... \Diverses\Grafik\Delv\Delv.inf
DirectX 6.1 für Windows 95/98 ... \Diverses\Directx6\Dx61ger.exe
GameStar Benchmark ... \Diverses\IDGBench\Setup.exe
Ikarus Anti-Virus V4.12a ... \Diverses\Antivir\W95_412a.exe
Internet Explorer 5 ... \Diverses\Ie5setup\Ie5setup.exe
Netscape
Communicator 4.51 dt. ... \Diverses\Netscape\Cc32e451.exe
NV3 Tweak ... \Diverses\Grafik\Nv3tweak\Nv3tweak.inf
PowerStrip 2.40 ... \Diverses\Powers\Pstrip.exe
Savegame Editor
Construction Kit (SECK) ... \Diverses\Seck\Setup.exe
Setup Controls ... \Diverses\Grafik\Setup\Setupvb6.exe
SlowDown ... \Diverses\Slowdown\Slowdown.exe
Tirtanium Benchmark ... \Diverses\Grafik\Tirta\Tirta110.exe
TweakIt ... \Diverses\Grafik\Tweakit\Setuptweakit.exe
Tweak Utility für Rage 128 ... \Diverses\Grafik\Turage128*.*
Voodoo Doctor ... \Diverses\Grafik\Vdoc\Setupvoodoodr.exe

Updates

Half-Life (dt.) Launchpad ... \Diverses\Updates\Hllp\Setup.exe
Lands of Lore 3 Trainer ... \Diverses\Updates\Lol3*.*
Logitech
Wingman Software ... \Diverses\Updates\Wingman\Lws_312g.exe
Siedler 3 Karten ... \Diverses\Updates\S3*.*

Leserprogramme

X&O 3 ... \Diverses\Leser\X3o\X&o3inst.exe
Geldspielgerät ... \Diverses\Leser\Geld\Geld.exe
Tritor ... \Diverses\Leser\Tritor\Tritor.exe
Bubbles ... \Diverses\Leser\Bubbles*.*
Gossips ... \Diverses\Leser\Gossips\Spiel\Setup.exe

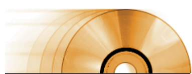
Grafikkartentreiber

3Dfx Banshee
Referenztreiber Win 95 ... Treiber\3dfx\Banshee\Vbwin95.exe
3Dfx Banshee
Referenztreiber Win 98 ... Treiber\3dfx\Banshee\Vbw98.exe
3Dfx Banshee für Q3 ... \Treiber\3dfx\Banshee\Banshee.exe
3Dfx Voodoo Referenztreiber ... \Treiber\3dfx\Voodoo\Rkvg.exe
3Dfx Voodoo für Q3 ... \Treiber\3dfx\Voodoo\Rkvgq3.exe
3Dfx Voodoo2 Referenztreiber ... \Treiber\3dfx\Voodoo2\Rkv2dx6.exe
3Dfx Voodoo2 für Q3 ... \Treiber\3dfx\Voodoo2\Rkv2dx6q.exe
3Dfx Voodoo3 Referenztreiber ... \Treiber\3dfx\Voodoo3\V3w9x.exe
3Dfx Voodoo3 für Q3 ... \Treiber\3dfx\Voodoo3\V3w9x-q3.exe
3Dfx Voodoo Rush
Referenztreiber ... \Treiber\3dfx\Vrush\Oemrushs.exe
3Dfx Voodoo Rush für Q3 ... \Treiber\3dfx\Vrush\Oemrushsq3.exe
3Dlabs Riva TNT Detonator-Treiber ... \Treiber\3dlabs*.*
ASUS V3000 ... \Treiber\Asus\V3000\Setup.exe
ASUS 3DP-V3000 ... \Treiber\Asus\V3000\Setup.exe
ASUS V3000ZX(TV) ... \Treiber\Asus\V3000\Setup.exe
ASUS V3200 ... \Treiber\Asus\V3200\A32v150w.exe
ASUS V3400 ... \Treiber\Asus\V3200\V3t216s.exe
Creative Labs 3D
Blaster Banshee ... \Treiber\Clabs\Banshee\Setup.exe
Creative Labs 3D Blaster PCI ... \Treiber\Clabs\Blaster\Setup.exe
Creative Labs 3D Blaster Voodoo 2 ... \Treiber\Clabs\Voodoo2*.*
Creative Labs Graphics
Blaster Exxtreme ... \Treiber\Clabs\Blaster\Setup.exe
Creative Labs Graphics
Blaster Riva TNT ... \Treiber\Clabs\Gbriva\Gbrtw9x.exe
Diamond Monster 3D 2 ... \Treiber\Diamond\3d2\W9xm2207.exe
Diamond Monster Fusion ... \Treiber\Diamond\Fusion\W9xmfu_2.exe
Diamond Viper V550 ... \Treiber\Diamond\Viper550\W9xv5555.exe
Diamond Viper V770 ... \Treiber\Diamond\Viper770\7700401.exe
Elsa Erazor 2 ... \Treiber\Elsa\Erazor2\Era2_w9x.exe
Elsa Victory 2 ... \Treiber\Elsa\Victory2\Vic2_w9x.exe
Matrox Marvel G200 ... \Treiber\Matrox\433m\Setup.exe
Matrox Marvel G200-TV ... \Treiber\Matrox\433m\Setup.exe
Matrox MGA-G200 ... \Treiber\Matrox\433c\Setup.exe
Matrox Millennium II AGP/PCI ... \Treiber\Matrox\433c\Setup.exe
Matrox Mystique G200 ... \Treiber\Matrox\433c\Setup.exe
Matrox Productiva G100 ... \Treiber\Matrox\433c\Setup.exe
Nvidia Riva TNT AGP ... \Treiber\Nvidia\Agp*.*
Nvidia Riva TNT PCI ... \Treiber\Nvidia\Pci*.*

Modemtreiber

Diamond SupraExpress 56e/i ... \Treiber\Diamond\56e_i\Se56w9x.exe
Diamond SupraExpress
56e Pro ... \Treiber\Diamond\56e_ipro\9n56ep01.exe
Diamond SupraExpress
56i Pro ... \Treiber\Diamond\56e_ipro\9x56ip34.exe

Unter Windows 95 startet unser Menüprogramm »GameStarter« automatisch. Wenn das nicht passiert, klicken Sie bitte doppelt auf »START_95.EXE« im Hauptverzeichnis der CD.



Auf CD: ausführliche Beschreibungen

Demos

▶ Descent 3 (neu)

3D-Action	Windows 95
Pentium 200	32 MByte RAM
Festpl.: 58 MByte	3D-Karte



↑ ↓ ← → .... hoch, runter, links, rechts
A, Y .... vorwärts, rückwärts
CTRL .... feuern

▶ Shadow Company

Echtzeit-Strategie	Windows 95
Pentium 200	32 MByte RAM
Festpl.: 42 MByte	3D-Karte



1 bis 3 .... Söldner anwählen
S .... stehen
C .... in die Hocke gehen
P .... kriechen
Linksklick .... Hauptwaffe abfeuern

▶ Starshot

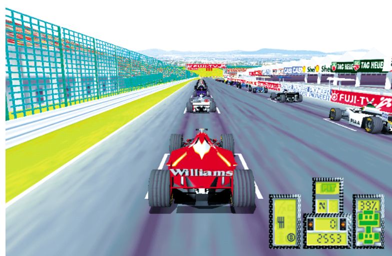
Jump-and-run	Windows 95
Pentium 133	16 MByte RAM
Festpl.: 16 MByte	



↑ ↓ ← → .... Bewegungsrichtungen
CTRL .... schießen
ALT .... springen
ENTER .... reden, benutzen
[Leertaste] .... Kamera positionieren

▶ Official Formula 1 Racing

Rennspiel	Windows 95
Pentium 133	16 MByte RAM
Festpl.: 10 MByte	



↑ ↓ ← → beschleunigen, bremsen, links, rechts
SHIFT .... hochschalten
CTRL .... runterschalten
F11 .... nächster Fahrer

▶ Railroad Tycoon 2: The Second Century

Aufbauspiel	Windows 95
Pentium 133	16 MByte RAM
Festpl.: 75 MByte	



↑ ↓ ← → .... Karte scrollen
S .... Station kaufen
P .... Zug kaufen
T .... Schienen verlegen

▶ Space Bunnies Must Die

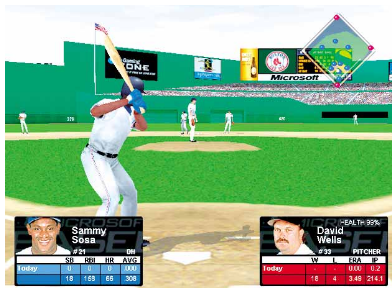
Actionspiel	Windows 95
Pentium 166	32 MByte RAM
Festpl.: 49 MByte	



↑ ↓ ← → .... Bewegungsrichtungen
CTRL .... Waffe ziehen
[Leertaste] .... feuern
A .... springen

▶ MS Baseball 2000

Sportspiel	Windows 95
Pentium 133	32 MByte RAM
Festpl.: 48 MByte	



D, E, F .... Schlagauswahl
D .... zuschlagen, werfen
D, E, F, S .... Wurfauswahl

▶ Xtom 3D

Actionspiel	Windows 95
Pentium 200	32 MByte RAM
Festpl.: 14 MByte	3Dfx-Karte



↑ ↓ ← → .... Bewegungsrichtungen
U .... erste Waffe abfeuern
+ .... zweite Waffe abfeuern

▶ Ultimate 8 Ball

Sportspiel	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
Festpl.: 6 MByte	



Linksklick .... Befehl ausführen
Rechtsklick .... umschauen
Mausbewegung .... ausholen

▶ Apache Havoc

Flugsimulation | Windows 95
Pentium 200 | 32 MByte RAM
Festpl.: 117 MByte



↑ ↓ ← → .... hoch, runter, links, rechts
R .... Rotorbremse
Q .... Schub erhöhen
A .... Schub verringern
[Leertaste] .... feuern

▶ Storm

Actionspiel | Windows 95
Pentium 200 | 32 MByte RAM
Festpl.: 24 MByte | 3D-Karte



Linksklick .... feuern
S, D .... links, rechts
E, X .... hoch, runter
F .... vorwärts
Space .... rückwärts

▶ Russian Roulette 2

Adventure | Windows 95
Pentium 200 | 32 MByte RAM
Festpl.: 47 MByte



↑ ↓ ← → .... oben, unten, links, rechts
A, Z .... vorwärts, rückwärts
F1 .... Fahrzeug benutzen
CTRL .... Rakete abfeuern
[Leertaste] .... springen

▶ Evil Core

Actionspiel | Windows 95
Pentium 133 | 16 MByte RAM
Festpl.: 37 MByte | 3D-Karte



Ziffernblock 2, 4, 6, 8 .... Bewegungsrichtungen
Ziffernblock +, - .... beschleunigen, bremsen
[Leertaste] .... feuern
M .... Raketen abfeuern

▶ Triple Play 2000

Sportspiel | Windows 95
Pentium 166 | 16 MByte RAM
Festpl.: 23 MByte



A, S, D .... Schlag wählen
S .... werfen, schlagen
↑ ↓ ← → .... Richtungen
S, D, A, W .... Wurfwahl

▶ Venice under Glass

Adventure | Windows 95
Pentium 166 | 32 MByte RAM
Festpl.: 87 MByte



Linksklick .... Befehl ausführen
ESC .... beenden

▶ Shattered Light

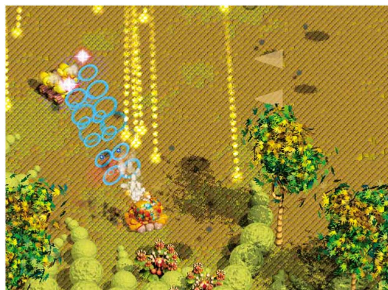
Rollenspiel | Windows 95
Pentium 166 | 32 MByte RAM
Festpl.: 45 MByte



Linksklick .... bewegen, angreifen
Rechtsklick .... zaubern
B .... Inventar
X .... Zaubersprüche

▶ Gromada

Actionspiel | Windows 95
Pentium 166 | 16 MByte RAM
Festpl.: 39 MByte



↑ ↓ ← →, Linksklick .... Bewegung
Rechtsklick .... feuern
1 bis 4 .... Waffenwahl
TAB .... Statusanzeige

Patches

Genaue Beschreibungen der Patches finden Sie auf der Bonus-CD unter »Patches«.

- Alpha Centauri V3.0 (dt.)
- Apache Havoc V1.1d
- Baseball Edition 2000 V1.2
- Brian Lara Cricket Patch
- Bundesliga Manager 98 V2.0b
- Centipede D3D-Patch
- Expendable Joystick-Patch
- Gangsters Patch 3
- Heretic 2 V1.06 EP
- Jagged Alliance 2 V1.01
- Kurt V1.13
- Land der Hoffnung V1.01
- Lands of Lore 3 V1.07A
- Links LS 99 V1.21
- Nascar Revolution V1.02
- Nice 2 V1.0.4

Nice 2 V1.0.4 Rock'n'Ride
Quest for Glory 5 V1.2
Shogo V2.2 (von V2.0)
Siedler 3 V1.34
Speedbusters Patch
Starsiege V1.002
Starsiege Tribes V1.4 (von 1.3)
Starsiege Tribes V1.41 (von 1.4)
Unreal V2.24
Ultimate Race Pro V1.50
Warzone 2100 V1.03
Worms Armageddon Patch
X-Wing Alliance V2.01

Wettbewerb Leserprogramme

In die fünfte Runde geht unser Leserwettbewerb: Auch Sie können mit Ihrem selbstgeschriebenen Programm ein Computerspiel Ihrer Wahl gewinnen. Aus den vielen Einsendungen haben wir wieder fünf Leserprogramme ausgewählt, die um Ihre Stimme werben. Per Mitmachkarte stimmen unsere Leser ab, welches Programm ihnen am besten gefallen hat. Der Sieger wird in der kommenden Ausgabe im Heft vorgestellt.

Schicken Sie Ihr Programm an:

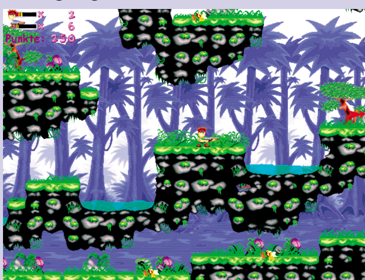
IDG Entertainment Verlag
GameStar-Lesersoftware
Brabanter Str. 4
80805 München

Wenn Sie uns ein Bild von sich mitschicken, wird außerdem Ihr Portrait auf der CD zu sehen sein.

Diesmal nehmen am Wettbewerb teil:

1. X&O 3 von Kirill Perfiliev
2. Geldspielgerät von Paul Kobold
3. Tritor von Peter Thyssen
4. Bubbles von Zartrex
5. Gossips von Helge Hoffmann

Sieger des Wettbewerbs der Ausgabe 6/99 ist das Team von Magic Systems mit dem Jump-and-Run-Spiel Jacky. Den zweiten Platz belegt RPG von Ansgar Quernhorst vor Astroball von Wolfgang Gallo.



Den Leserwettbewerb aus GameStar 6/99 gewinnt Jacky von Magic Systems.

Cheat-Programm

▶ Jagged Alliance 2

Mit der kniffligen Jagd durch Arulco hat man manchmal seine liebe Not. Das Cheat-Tool zum Strategie-Highlight von



Das praktische Cheat-Tool bietet fünf Funktionen, die über die Tastenkombinationen CTRL + A bis E aufgerufen werden.

Topware schafft bequem Abhilfe. Kopieren Sie das Programm zuerst in ein beliebiges Verzeichnis auf Ihrer Festplatte. Aktivieren Sie es und starten Sie dann das Spiel. Die fünf Cheats werden per Tastenkombination CTRL+A bis E aufgerufen. Sie können die Cheats beliebig an- oder abschalten, wobei jeweils ein akustisches Signal die Bestätigung liefert. Der Sieg gegen Deidrannas Horden ist Ihnen sicher, denn Ihre Helden besitzen je nach Cheat (auch kombinierbar) Bewegungspunkte, Geld, Munition oder Erfahrung im Überfluß und sind auf Wunsch sogar unverwundbar.

Treiber

Auf der Bonus-CD sind wieder die aktuellen Treiber für alle gängigen Grafikkarten und Modems vertreten. Eine genaue Beschreibung finden Sie im CD-Menü unter der Rubrik »Treiber«.

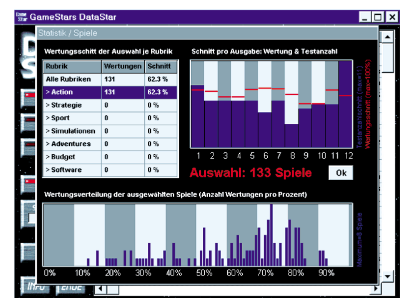
Specials

Updates zu Spielen in Form von neuen Karten oder Addons finden Sie neben weiterer aktueller Software auf der Bonus-CD in der Rubrik »Programme«.

Half-Life (dt.) Launchpad
Lands of Lore 3 Trainer
Logitech Wingman Software
4 exklusive Siedler-3-Karten

GameStar DataStar

Unser aktueller DataStar gibt Ihnen den Überblick über alle Tests (mit Durchschnittswertungen), CD-Inhalte mit Demos, Patches, Videos und Programmen sowie die Tips&Tricks – und zwar von unserer Erstausgabe 10/97 an. Mit einem Klick auf eine Rubrik können Sie die Daten sortieren. Wenn Sie nochmals klicken, wird die Reihenfolge umgekehrt. Wahlweise werden die Infos auf Ihre Festplatte kopiert oder von der CD gelesen. Die Statistikfunktion veranschaulicht per Balkengrafik die Wertungstendenzen der Einzelrubriken, wobei Sie auch hier ganz gezielte Anzeigekriterien verwenden können.



DataStar: Infos über alle GameStar-Inhalte.

Programme

Bei einigen Programmen handelt es sich um Shareware, die Sie nach einiger Zeit registrieren lassen müssen. Fast alle Tools befinden sich auf der Bonus-CD.

DataStar
Benchmark-Ergebnisse 3D-Karten
Beispielbilder der Digitalkameras
3DMark 99 Max
DControl
Delete Tool
DirectX 6.1 für Windows 95/98
GameStar Benchmark
Ikarus Anti-Virus V4.12a
Internet Explorer 5
Netscape Communicator 4.51
Norton Anti Virus 5.0
NV3 Tweak
PowerStrip 2.40
Savegame Editor Construction Kit
Setup Controls
SlowDown
Tirtanium Benchmark
TweakIt
Tweak Utility für Rage 128
Voodoo Doctor

Video-Specials

▶ C & C 3



GameStar war auf der E3 als erster am Stand von Westwood. Jörg Langer zeigt Ihnen, wie sich der heiß ersehnte dritte Teil von C&C spielt.

▶ Die Top-Hits von der E3



Exklusive 10-Minuten-Reportage von der größten Spielemesse der Welt. Die GameStar-Redakteure zeigen Ihnen 16 Top-Spiele.

▶ Raumschiff GameStar



Raumschiff GameStar, Episode 13: Die mutige Crew darf im neuen, schicken Kreuzer fliegen, doch die dunkle Seite der Macht hat wieder ihre Hand im Spiel.

▶ Dungeon Keeper 2: #1 Das Spiel



Die Kellermeister Gunnar Lott und Christian Schmidt stellen Ihnen im Video zum Vorabtest die Eiserne Jungfrau nebst Kollegen vor.

▶ Dungeon Keeper 2: #2 Dungeonbau



So entsteht ein Dungeon: Monsterhorden anwerben, Fallen und Schatzkammern bauen – und die nervigen Helden in die Flucht schlagen.

▶ Age of Empires 2



Neue Enthüllungen: Jörg Spormann zeigt Ihnen, wie Schafe als bewegliche Nahrungsquellen dienen, und weitere Neuigkeiten.

▶ Die Völker



Christian Schmidt stellt den Möchtegern-Konkurrenten zu Siedler 3 vor. Sehen Sie Aufbaustrategie mit knuddeligen Einwohnern.

▶ Abomination



Bei Hothouse konnten wir zum ersten Mal den inoffiziellen X-COM-Nachfolger begutachten. Jörg Spormann erklärt Ihnen alle Fakten.

▶ Midtown Madness



Rüdiger Steidle rast in diesem Actionspiel ohne Rücksicht auf Verluste mit einem LKW durch die Straßen von Chicago.

Die ganze Welt der PC-Spiele

GameSt

Zum Raustrennen und Abheften

Tips & Tricks Inhalt 7/99

Alle Kampagnen gemeistert

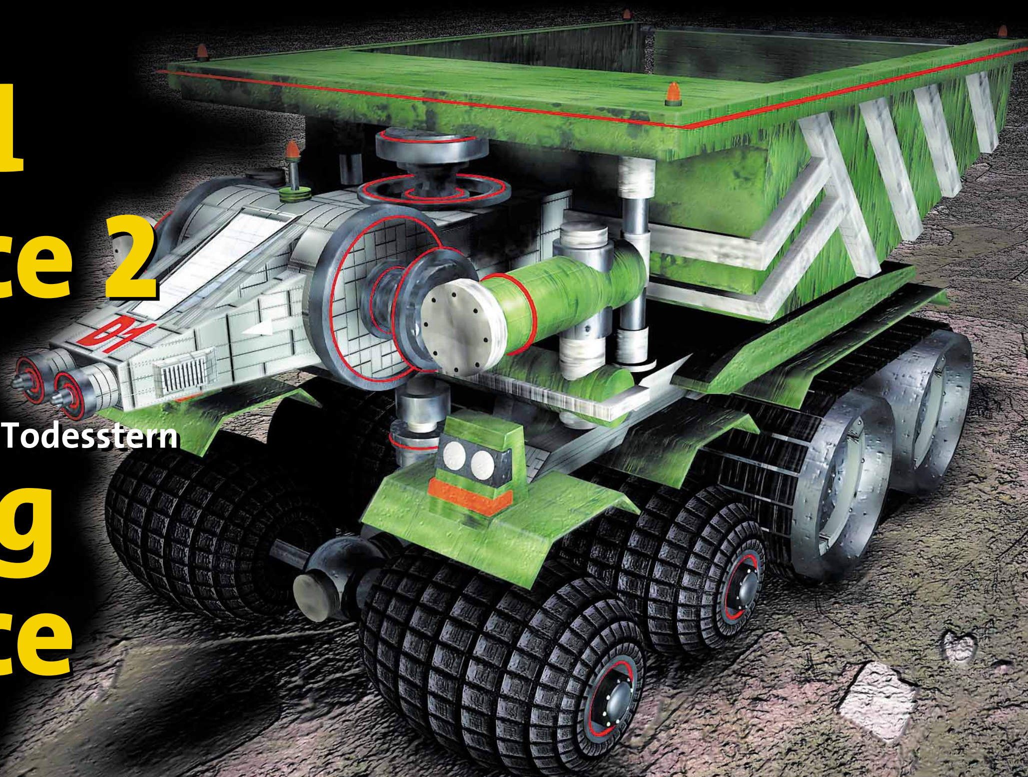
Warzone 2100

Söldner-Taktiken

Jagged Alliance 2

So zerblasen Sie den Todesstern

X-Wing Alliance



7/99

Tips & Tricks in dieser Ausgabe:

Lösungen & Taktiken

X-Wing Alliance	151
Warzone 2100	159
Jagged Alliance 2	167
Call to Power	173

Kurztips & Cheats

Alpha Centauri	145
Anno 1602	145
Army Men 2	145
Caesar 3	145
Commandos-Addon	145
Expendable	146
GTA London 1969	146
Heroes of Might & Magic 3 (US-Version)	146
Imperialismus 2	146
Jagged Alliance 2	147
Kurt	147
Lands of Lore 3	147
Moto Racer 2	148
Nice 2	148
Pizza Syndicate	148
Recoil	148
Rollercoaster Tycoon	148
Siedler 3	148
Sim City 3000	149
Sports Car GT	149
StarCraft	149
TOCA 2	149
Wargasm	149
Warhammer 40.000: Chaos Gate	149
Warzone 2100	150
Worms Armageddon	150
X-Wing Alliance	150

Lesen Sie auf Seite 150: **bis zu 1000 Mark Belohnung!**



Kompletter Tips-Index im DataStar auf der Bonus-CD

Tips&Tricks-Index 8/98 bis 7/99

Spieletitel Ausgabe Art (L Lösung, T Taktiken, K Kurztips, C Cheats) Counter (Tips-Seitenzahl)

Spieletitel	Ausgabe	Art	Counter
Abe's Oddysee	12/98	C	0407
Age of Empires	4/99	C	0557
Age of Empires	5/99	C	0585
Age of Empires Addon	1/99	L	0461
Age of Empires Addon	12/98	C	0407
Airline Tycoon	4/99	C	0557
Airline Tycoon	5/99	K	0585
Alpha Centauri	4/99	T	0569
Alpha Centauri	5/99	T	0603
Alpha Centauri	6/99	C	0613
Alpha Centauri	7/99	K	0649
Anno 1602	8/98	K	0281
Anno 1602	9/98	K	0317
Anno 1602	10/98	K	0353
Anno 1602	11/98	K	0385
Anno 1602	1/99	C	0439
Anno 1602	5/99	C	0585
Anno 1602	6/99	C	0613
Anno 1602	7/99	C	0649
Anstoss 2	9/98	K	0317
Army Men	11/98	K	0385
Army Men	2/99	C	0481
Army Men	3/99	C	0519
Army Men 2	7/99	C	0649
Asghan	2/99	K	0481
Autobahn Raser	8/98	C	0281
Baldur's Gate	3/99	L	0539
Baldur's Gate	4/99	K	0557
Baldur's Gate	5/99	T	0599
Baldur's Gate	5/99	C	0585
Baldur's Gate	6/99	K	0613
Barrage	12/98	C	0407
Battlezone	10/98	C	0353
Battlezone	11/98	C	0385
Biosys	4/99	K	0557
Blade Runner	9/98	C	0317
Bleifuss Fun	8/98	C	0281
Bleifuss 2	10/98	C	0353
Bundesliga 99	1/99	K	0439
Bundesliga 99	3/99	K	0519
Bundesliga 99	5/99	C	0585
Bundesliga 99	6/99	K	0613
Bundesliga Man. 98	12/98	C	0407
Bundesliga Manager Hattrick	12/98	C	0407
Caesar 3	12/98	T	0422
Caesar 3	1/99	C	0439
Caesar 3	3/99	C	0519
Caesar 3	4/99	K	0557
Caesar 3	5/99	C	0585
Caesar 3	6/99	K	0613
Caesar 3	7/99	C	0649
Caesar 3 (Demo)	12/98	C	0407
Call to Power	7/99	T	0677
Centipede	1/99	C	0439
Colin McRae Rally	11/98	T	0398
Colin McRae Rally	1/99	C	0439
Colin McRae Rally	5/99	C	0586
Comanche Gold	8/98	C	0281
Comanche Gold	9/98	C	0317
Commandos	8/98	L	0306
Commandos	9/98	L	0324
Commandos	8/98	K	0282
Commandos	9/98	K	0317
Commandos	10/98	C	0353
Commandos	11/98	K	0385
Commandos	12/98	K	0408
Commandos	1/99	K	0439
Commandos	2/99	K	0481
Commandos Addon	6/99	L	0619
Commandos Addon	6/99	C	0613
Commandos-Addon	7/99	K	0649
Conflict: Freespace	10/98	L	0378
Conflict: Freespace	8/98	K	0282
Conflict: Freespace	10/98	K	0353
Conflict: Freespace	12/98	K	0408
Constructor	10/98	K	0353
Constructor	11/98	K	0385
Creatures 2	12/98	K	0408
Creatures 2	2/99	K	0481
Dark Earth	9/98	C	0318
Dark Omen	11/98	C	0385
Dark Project	3/99	K	0519
Dark Project	4/99	L	0563
Dark Project	5/99	K	0586
Dark Project	6/99	C	0614
Deathtrap Dungeon	9/98	K	0318
Deathtrap Dungeon	10/98	C	0354
Deer Hunter	8/98	C	0282
Deer Hunter 2	1/99	C	0440
Delta Force	12/98	T	0428
Delta Force	3/99	C	0519
Dethkarz	12/98	K	0408
Dethkarz	2/99	C	0481
Dethkarz	3/99	C	0519
Diablo: Hellfire	8/98	C	0282
Diablo: Hellfire	9/98	K	0318
Dominion	9/98	C	0318
Dominion	10/98	K	0354
Dune 2000	10/98	L	0360
Dune 2000	11/98	C	0386
Dungeon Keeper	8/98	K	0283
Dynasty General	11/98	T	0402
Earthworm Jim 2	11/98	C	0386
Emergency	8/98	C	0283
Emergency	11/98	K	0386
Emergency	3/99	C	0520
Enemy Infestation	3/99	K	0520
Enemy Infestation	6/99	C	0614
ESPN ProBoarder	3/99	K	0520
ESPN Pro Boarder	5/99	K	0586
European Air War	12/98	T	0426
Excessive Speed	2/99	C	0481
Expendable	7/99	K	0650
Extreme Assault	1/99	C	0440
Extreme G2	4/99	C	0558
F1 Racing Sim.	11/98	K	0386
F-16 Multirole F.	2/99	C	0481
F-16 Multir. Fighter	3/99	C	0520
F-22 Raptor	1/99	C	0440
Falcon 4.0	5/99	C	0587
Fallout 2	1/99	K	0440
Fallout 2	3/99	L	0525
Fallout 2	3/99	K	0520
Fallout 2	4/99	K	0558
Fallout 2	5/99	K	0587
Fields of Fire	10/98	K	0354
Fifa 98	9/98	K	0319
Fifa 99	2/99	K	0481
Fifa 99	4/99	K	0559
Fifa 99	5/99	K	0587
Fifa 99	6/99	C	0614
Final Fantasy 7	9/98	L	0342
Final Fantasy 7	10/98	L	0370
Final Fantasy 7	11/98	K	0386
Final Fantasy 7	12/98	K	0408
Final Fantasy 7	1/99	K	0440
Final Fantasy 7	2/99	K	0482
Final Fantasy 7	4/99	K	0559
Final Fantasy 7	5/99	K	0587
Flight Unlimited 2	9/98	C	0319
Formel 1	9/98	C	0319
Forsaken	8/98	C	0283
Frankreich '98	8/98	C	0284
Frankreich '98	10/98	K	0354
Frankreich '98	12/98	K	0409
Fünfte Element, das	11/98	K	0387
Fünfte Element, das	1/99	C	0441
Future Cop LAPD	4/99	K	0559
Game, Net & M.	8/98	C	0284
Gangsters	4/99	C	0559
Gangsters	5/99	K	0587
Gex 2	11/98	C	0387
Golden Goal '98	8/98	K	0284
Grand Prix 500ccm	1/99	T	0478
Grand Prix Legends	12/98	L	0414
Grand Prix Legends	1/99	L	0446
Grand Prix Legends	1/99	C	0441
Grand Prix Legends	5/99	K	0587
Grand Theft Auto	9/98	K	0319
Grand Theft Auto	10/98	K	0355
Grand Theft Auto	11/98	K	0388
Grim Fandango	2/99	L	0510
Grim Fandango	1/99	K	0441
GTA London 1969	7/99	C	0650
Half-Life (deutsch)	3/99	K	0521
Half-Life (deutsch)	5/99	C	0587
Half-Life (deutsch)	6/99	K	0614
Hardwar	12/98	C	0409
Heart of Darkness	8/98	K	0284
Heart of Darkness	10/98	K	0355
Hedz	12/98	T	0430
Hedz	1/99	C	0442
Heretic 2	1/99	C	0442
Heretic 2	2/99	C	0482
Heroes of M & M 3 (US-Version)	7/99	C	0650
Heroes of M & M 3	7/99	T	0681
Hexplore	9/98	C	0320
House of the Dead	10/98	C	0356
Imperialismus 2	6/99	K	0614
Imperialismus 2	7/99	C	0650
Incoming	9/98	C	0320
Incubation	4/99	C	0559
Industriegigant, der	1/99	C	0442
Interstate '76	5/99	K	0588
Jagged Alliance: Deadly Games	10/98	K	0356
Jagged Alliance 2	7/99	T	0671
Jagged Alliance 2	7/99	C	0651
Jedi Knight Compil.	1/99	C	0442
Jedi Knight Compil.	4/99	C	0559
King's Quest 8	1/99	K	0443
King's Quest 8	5/99	C	0588
King's Quest 8	6/99	C	0615
KKND 2	10/98	C	0356
KKND 2	12/98	C	0409
KKND 2	4/99	C	0560
Klingon Honor Guard	11/98	C	0388
Knights & Merchants	11/98	L	0392
Knights & Merchants	11/98	K	0388
Knights & Merchants	12/98	K	0409
Knights & Merchants	1/99	C	0443
Kurt	5/99	T	0591
Kurt	7/99	C	0651
Lands of Lore 2	11/98	K	0388
Lands of Lore 3	6/99	L	0627
Lands of Lore 3	7/99	K	0651
Little Big Adv. 2	11/98	C	0388
Lode Runner 2	1/99	C	0443
Lords of Magic	12/98	C	0409
Lords of Magic SE	2/99	C	0482
Machines	6/99	K	0615
Mana	2/99	K	0482
Master of Orion 2	1/99	T	0474
Master of Orion 2	1/99	C	0443
MAX 2	10/98	C	0356
Mayday	10/98	K	0356
Mayday	11/98	T	0406
Mayday	11/98	C	0389
Mayday	12/98	C	0409
Mech Command.	9/98	L	0334
Mech Command.	8/98	T	0325
Mech Command.	9/98	C	0320
Mech Command.	10/98	C	0356
Mech Command.	5/99	C	0588
Micro Mach. V3	10/98	C	0357
Micro Mach. V3	12/98	C	0409
Might & Magic 6	9/98	T	0348
Might & Magic 6	9/98	C	0320
Might & Magic 6	10/98	T	0382
Might & Magic 6	10/98	K	0357
Might & Magic 6	11/98	K	0389
Might & Magic 6	5/99	K	0588
Missing in Action	10/98	K	0357
Missing in Action	1/99	C	0443
Monkey Island 3	1/99	K	0443
Monkey Island 3	5/99	K	0588
MonsterTruck Madness 2	8/98	C	0284
MonsterTruck Madness 2	9/98	K	0320
MonsterTruck Madness 2	10/98	K	0357
MonsterTruck Madness 2	1/99	C	0444
Motocross Madness	11/98	K	0389
Motocross Madness	12/98	K	0409
Motocross Madness	1/99	C	0444
Motocross Madness	3/99	K	0521
Moto Racer	10/98	K	0358
Motor Racer 2	2/99	K	0482
Moto Racer 2	7/99	C	0652
Motorhead	8/98	C	0285
Myth 2	3/99	K	0522
Myth 2	6/99	C	0615
NBA Hangtime	9/98	C	0320
NBA 98	12/98	C	0409
NBA 99	2/99	K	0483
NBA Live 99	6/99	K	0615
Need f. Speed 2 SE	6/98	C	0222
Need for Speed 3	11/98	C	0389
Need for Speed 3	12/98	C	0410
Need for Speed 3	1/99	K	0444
Need for Speed 3	2/99	K	0483
Need for Speed 3	3/99	K	0522
Need for Speed 3	4/99	K	0560
Need for Speed 3	5/99	K	0589
NHL 98	9/98	K	0320
NHL 98	11/98	K	0390
NHL 99	12/98	C	0410
NHL 99	1/99	C	0444
NHL 99	2/99	C	0484
NHL 99	3/99	C	0522
Nice 2	2/99	K	0484
Nice 2	3/99	C	0522
Nice 2	6/99	C	0615
Nice 2	7/99	C	0652
Nightlong	12/98	L	0436
O.D.T.	1/99	C	0444
Outwars	7/98	C	0256
Outwars	9/98	C	0320
Panzer Gen. 3D	11/98	C	0390
Pizza Syndicate	5/99	T	0609
Pizza Syndicate	7/99	C	0652
Populous 3	12/98	T	0434
Populous 3	1/99	L	0448
Populous 3	2/99	L	0514
Populous 3	2/99	C	0484
Powerslide	2/99	C	0484
Quest for Glory 5	5/99	L	0606
Rage of Mages	12/98	C	0411
Railroad Tycoon 2	12/98	T	0432
Railroad Tycoon 2	2/99	C	0485
Railroad Tycoon 2	5/99	K	0589
Rainbow Six	11/98	C	0390
Rainbow Six	12/98	C	0411
Rainbow Six	1/99	K	0445
Rainbow Six	6/99	K	0616
Rebellion	9/98	K	0321
Recoil	3/99	C	0522
Recoil	4/99	C	0560
Recoil	6/99	C	0616
Recoil	7/99	C	0652
Redjack	12/98	K	0412
Return Fire 2	12/98	K	0412
Return to Krondor	2/99	K	0485
Return to Krondor	4/99	C	0560
Return to Krondor	6/99	K	0616
Rollcage	4/99	K	0560
Rollcage	6/99	C	0616
Rollercoaster Tycoon	6/99	K	0617
Rollercoaster Tycoon	6/99	T	0635
Rollercoaster Tycoon	7/99	K	0652
Sanitarium	8/98	K	0285
Scars	2/99	C	0485
Schleichfahrt	3/99	C	0523
Shogo	12/98	C	0412
Shogo	4/99	C	0560
Siedler 3	2/99	L	0504
Siedler 3	2/99	K	0486
Siedler 3	3/99	L	0533
Siedler 3	3/99	K	0523
Siedler 3	4/99	K	0560
Siedler 3	5/99	K	0589
Siedler 3	6/99	K	0617
Siedler 3	7/99	C	0652
Siedler 3 Addon	6/99	L	0637
Silver	5/99	K	0589
Silver	6/99	L	0637
Sim City 2000	11/98	C	0390
Sim City 3000	4/99	T	0575
Sim City 3000	4/99	C	0561
Sim City 3000	5/99	C	0589
Sim City 3000	7/99	C	0653
Spearhead	11/98	K	0391
Spearhead	2/99	C	0486
Spec Ops Addon	10/98	C	0358
Speed Busters	6/99	C	0617
Spellcross	6/99	C	0617
Sports Car GT	7/99	C	0653
StarCraft	8/98	C	0285
StarCraft	12/98	K	0412
StarCraft	1/99	C	0445
StarCraft	2/99	K	0486
StarCraft	7/99	K	0653
StarCraft: Brood War	3/99	L	0549
StarCraft: Brood War	3/99	K	0523
StarCraft: Brood War	4/99	C	0561
StarCraft: Brood War	5/99	T	0595
StarCraft Online	8/98	T	0295
StarCraft Editor	8/98	T	0290
StarCraft Ladder	8/98	T	0287
Starsiege	6/99	K	0617
Star Wars: Rogue Sq.	2/99	K	0485
Star Wars: Rogue Sq.	3/99	C	0524
Star Wars: Rogue Sq.	6/99	C	0618
SWAT 2	4/99	C	0561
Team Apache	9/98	K	0321
Test Drive 5	3/99	C	0524
Theme Hospital	7/98	C	0258
Theme Hospital	9/98	K	0321
TOCA 2	7/99	C	0653
Tomb Raider 2	3/98	K	0155
Tomb Raider 3	2/99	L	0488
Tomb Raider 3	2/99	K	0486
Tomb Raider 3	3/99	K	0524
Tomb Raider 3	4/99	T	0579
Tomb Raider 3	4/99	K	0561
Tomb Raider 3	5/99	K	0590
Tomb Raider 3	6/99	K	0618
Total Annihilat.	12/98	C	0412
Trespasser	1/99	K	0445
Trespasser	2/99	C	0487
Trespasser	5/99	C	0590
Turok 2	6/99	C	0618
Twisted Metal 2	9/98	C	0321
Unreal	8/98	L	0296
Unreal	8/98	C	0285
Unreal	9/98	K	0321
Unreal	11/98	K	0391
Unreal	12/98	K	0412
Unreal	1/99	K	0446
Unreal	5/99	C	0590
Unreal Multiplayer	9/98	T	0350
Uprising	12/98	C	0413
Uprising 2	4/99	C	0561
Urban Assault	11/98	T	0400
Vangers	9/98	K	0322
Viper Racing	4/99	C	0562
War Games	11/98	C	0391
Wargasm	2/99	C	0487
Wargasm	3/99	C	0524
Wargasm	7/99	C	0653
Warhammer 40K: Chaos Gate	1/99	K	0446
Warhammer 40K: Chaos Gate	7/99	C	0653
Warlords 3: Darklords Rising	10/98	K	0358
War of the Worlds	2/99	K	0487
War of the Worlds	3/99	C	0524
Warzone 2100	6/99	K	0618
Warzone 2100	7/99	T	0663
Warzone 2100	7/99	C	0654
Wing Commander Prophecy	4/99	C	0562
Worms 2	8/98	K	0286
Worms 2	9/98	K	0322
Worms 2	12/98	C	0413
Worms Armageddon	7/99	K	0654
Wreckin' Crew	10/98	C	0358
X-COM: Interceptor	9/98	C	0322
X-COM: Interceptor	10/98	C	0358
X-COM: TFTD	11/98	T	0404
X-COM: TFTD	1/99	C	0446
X-Wing Alliance	7/99	T	0655
X-Wing Alliance	7/99	C	0654
You don't know Jack	4/99	K	0562
Zapitalism Deluxe	11/98	C	0391

Alpha Centauri

Sollte Ihnen die voreingestellte Farbe Ihrer Lieblingsfraktion bei Sid Meiers Strategie-Epos nicht gefallen, ändern Sie sie mit Hilfe des Tips von Martin Schiele. Öffnen Sie dazu die Datei ALPHA.TXT mit einem Texteditor, und suchen Sie den folgenden Eintrag:

```
[FACTIONS]
GAIANS, GAIANS
HIVE, HIVE
UNIV, UNIV
MORGAN, MORGAN
SPARTANS, SPARTANS
BELIEVE, BELIEVE
PEACE, PEACE
```

Die Position der Parteien ist für ihre Farbe verantwortlich. Wenn Sie also die Zeile »GAIANS, GAIANS« mit der Zeile »MORGAN, MORGAN« tauschen, sind die Gaians fortan gelb, die Morgans grün. Hier die Reihenfolge:

Position	Farbe
1	grün
2	blau
3	weiß
4	gelb
5	schwarz
6	orange
7	violett

Anno 1602

Wenn Ihr Kontor immer leer ist, sollten Sie folgenden Trick anwenden: Starten Sie ein neues Spiel, und bauen Sie ein Kontor. Dann drücken Sie CTRL, SHIFT, ALT und W gleichzeitig. Auf dem Strich, der links unten erscheint, tippen Sie die Zahl »2061« ein. Nun drücken Sie RETURN und »ß« (beim Addon »A« statt »ß«) dann wieder gleichzeitig CTRL, SHIFT, ALT und W. Anschließend geben Sie eine der Zahlen aus der Tabelle ein:



Anno 1602: Mit vollem Kontor fällt die Anfangsphase wesentlich leichter.

Ware	Zahl
Eisenerz	2
Gold	3
Wolle	4
Zuckerrohr	5
Tabak	6
Vieh	7
Korn	8
Mehl	9
Eisenwaren	10
Schwerter	11
Musketen	12
Kanonen	13
Nahrung	14
Zigarren	15
Gewürze	16
Kakao	17
Alkohol	18
Stoffe	19
Kleidung	20
Schmuck	21
Werkzeug	22
Holz	23
Ziegel	24

Nun bestätigen Sie wieder mit RETURN und drücken erneut »ß« (oder »A«, falls Sie das Addon spielen). Wiederholtes Drücken von »ß« füllt nun Ihr Kontor mit der zuvor gewählten Ware. Achtung: Sie dürfen sich dabei nicht im Kontorbildschirm befinden.

Army Men 2

Für den zweiten Teil von 3DOs Spielzeugschlachten erreichten uns Cheatcodes direkt vom Hersteller: Öffnen Sie zuerst mit der BACKSPACE-Taste die Konsole, und geben Sie dann »!WHEN ALL ELSE FAILS...« ein, um den Schummelmodus zu aktivieren. Anschließend tippen Sie den gewünschten Cheat ein. Die Ausrufezeichen dürfen Sie dabei nicht vergessen.

Cheat	Wirkung
!PATTON'S SPEACH	Ihre Truppen werden wiederbelebt
!PHOENIX!	Sarge entflammt
!SPIDEY SENSES TINGLING	Karte wird aufgedeckt
!VENI VIDI VINCI	nächster Level
!DOCTOR DOCTOR	Heilung
!NIGHT OF THE WALKING DEAD	Feinde werden zu Zombies
!SUICIDE KINGS	Sarge wird getötet
!NINJA ARTS	Sarge wird unsichtbar und schneller
!GOD OF GAMBLERS	beschert Ihnen einen zufälligen Gegenstand
!PAPER DOLLS	Fallschirmspringer
!GERONIMO!	zwölf Luftangriffe
!BEAUTIFUL NIKITA	Scharfschützengewehr
!ACME DISCS	Minen
!I HAVE A ROCK	Granaten
!A BETTER TOMORROW	Vulkan-Kanone
!FOURTH OF JULY	M80
!VILLAGE PEOPLE	Flammenwerfer
!RUBY RAY	Vergrößerungsglas
!ALUMINUM FOIL	schußsichere Weste
!NO ROCKET LAUNCHER	Raketenwerfer
!SANTINI	Unverwundbarkeit
!POOPER SCOOPER	Minensucher
!TECHNO	andere Musik

Caesar 3

Aquädukte können Sie als billigen Wall gegen feindliche Truppen einsetzen. Am besten bauen Sie gleich mehrere hintereinander. Ihre Speerwerfer postieren sich direkt dahinter. Von dort können sie den Gegner in aller Ruhe beharken, während er versucht, die Wasserleitungen einzureißen. Dermaßen dezimiert, dürfte er für Ihre Legionäre keine Gefahr mehr darstellen. Ein Tip von Daniel Krickel.

Commandos: Im Auftrag der Ehre

TIP 1: Für die erste Mission zum Addon von Eidos' Erfolgswerk erreichte uns ein Tip von Sascha Ruppenthal. Die Wasserminen lassen sich auch ohne Scharfschützenmunition zerstören. Die erste Mine erledigen Sie mit der Pistole, an die zweite schiebt Ihr Taucher schwimmend sein Schlauchboot heran. Das kann er nach getaner Arbeit wieder an Land paddeln und reparieren, indem er es einfach einpackt.

TIP 2: In der zweiten Mission können Sie außerhalb der Tierparkmauern bedenkenlos Ihre Pistolen benutzen. Der Alarm, der ausgelöst wird, gilt drinnen



Commandos: Nutzen Sie die erweiterten Möglichkeiten des Addons aus.

nicht – es kommt also nicht zur Exekution des Verbindungsmannes.

TIP 3: Die Zugbrücke in der letzten Mission können alle Ihre Mannen auch überqueren, ohne sie vorher herunterzulassen. Diesen sehr nützlichen Bug entdeckte Dirk Reisgies.

TIP 4: Nutzen Sie die Möglichkeit, daß der Green Barret sich im Addon mitsamt einer von ihm transportierten Leiche in Häusern verstecken kann.

TIP 5: Wenn Ihr Fahrer einen Gefangenen bei sich hat, wird er in einem fahrbaren Untersatz nicht erkannt.

Expendable

TIP 1: Eine der wichtigsten Tasten in Expendable ist die Seitenbewegungs-Taste. Damit können Sie größere Truppen von Aliens schnell ausschalten und die Feinde mit wenig Bewegungsaufwand genau anvisieren.

TIP 2: Setzen Sie Munition überlegt ein. Gegen einen Standard-Außerirdischen müssen es nicht die zielsuchenden Raketen sein. Die lassen Sie besser für fliegende Objekte im Rucksack.

TIP 3: In den späteren Levels finden Sie den nützlichen Sprengstoff. Damit können Sie sehr schnell größere Massen von Feinden erledigen.

TIP 4: Achten Sie auf die Zeit. Das vorgegebene Limit ist ziemlich knapp bemessen, deshalb sollten Sie nur größere Berge von herumstehenden Kisten zerstören und dort nach Extras suchen, statt sinnlos einzelne Boxen zu zerdeppern.

TIP 5: Wenn Ihre Lebensenergie fast aufgebraucht ist, lohnt es sich manchmal, ein paar Schritte zurückzugehen, und sich dort erledigen zu lassen. So kommen Sie nach der Wiederbelebung einfacher an eine eventuell zurückgelassene Waffe, als wenn Sie von Gegnerhorden umzingelt sind.



Expendable: Gegen mittelgroße Aliens reicht auch eine mittelstarke Waffe.



GTA London 1969: Per Cheat können Sie Ihr Punktekonto rapide ansteigen lassen.

GTA London 1969

Zum beliebten Action-Rennspiel erreichen uns jeden Monat dutzende Tipeinsendungen. Wirklich neue sind selten dabei. Die Cheatcodes zum Addon aus der englischen Metropole schickte uns Hubertus Hümmler. Geben Sie die Schummeleien zu Beginn des Spiels statt Ihres Namens ein, und bestätigen Sie mit [RETURN].

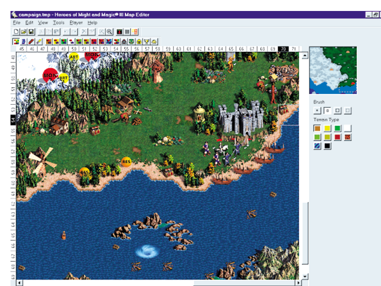
Cheat	Wirkung
6661970	unendlich Leben
FLASHMOTOR	alle Waffen (sobald Sie auf »*« im Nummernblock drücken)
SUPER WELL	alle Levels können angewählt werden
AVERYRICHMAN	999.999.999 Punkte
ROMMEL	Info zu Koordinaten und Zustand des Wagens

Heroes of Might and Magic 3 (US-Version)

TIP 1: Für den dritten Teil der Heldensaga sandte uns Hauke Tschirner mehrere nützliche Schummeleien. Während des Spiels eingegeben, machen Sie alles ein bißchen einfacher.

Cheat	Wirkung
NWCTROJAN-RABBIT	Szenario gewinnen
NWCSIRROBIN	Szenario verlieren
NWCTIM	999 Spellpoints und alle Zaubersprüche
NWCCOCONUTS	unbegrenzt Bewegungspunkte
NWCSHRUBBERY	+100 aller Ressourcen, +100.000 Gold
NCWCASTLE-ANTHRAX	größtmögliches Glück
NWCIGOTBETTER	gewählter Held steigt um einen Level
NWCGENERAL-DIRECTION	Karte aufdecken
NWCMUCHRE-JOICING	eine gewählte Einheit hat immer Moral +3
NWCONLYAMODEL	alle Gebäude bauen
NWCANTIOCH	alle Kriegsmaschinen
NWCALREADY-GOTONE	Karte für Items einsehen
NWCAVERTING-OUREYES	35 Erzengel
NWCFLESHWOUND	fünf Schwarze Ritter

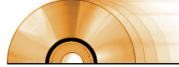
TIP 2: Mit dem Missionseditor können Sie auch die Kampagnen nach Ihren Wünschen gestalten. Starten Sie dazu das Spiel mit der Mission, die Sie ändern möchten. Über [ALT] + [TAB] wechseln Sie zum Editor und laden aus dem Unterordner \MAPS Ihres Spieleverzeichnisses die Datei CAMPAIGN.TMP. Mit dem mächtigen Levelgestalter verändern Sie die Karte nach Ihren Wünschen und speichern sie anschließend ab. Im Windows-Explorer setzen Sie jetzt über das Eigenschaftenmenü die Attribute der veränderten Datei auf schreibgeschützt und wechseln über [ALT] + [TAB] wieder zum Spiel. Dort wählen Sie im Optionsmenü »Karte neu starten« und können sich, nachdem Sie den Schreibschutz wieder deaktiviert haben, an Ihrer selbsterstellten Mission erfreuen.


Heroes of Might and Magic 3: Im Missionseditor verschiebt sich die Macht auf Ihre Seite.

Imperialismus 2

Gordon Strehlow aus Berlin hat im Strategiespiel von SSI einen Hex-Cheat für alle Herrscher mit zu wenig Geld herausgefunden. Suchen Sie sich zu Beginn Ihr Land aus, und speichern Sie den Spielstand auf Position 1 ab. Laden Sie den Spielstand in einen Hex-Editor, und suchen Sie in der Datei den Namen Ihres Landes ziemlich weit unten. Sie sollten 50.000 Geld besitzen. Suchen Sie demnach den Hexwert von »50C3«, und überschreiben Sie ihn mit FF FF FF. Wenn Sie dann Ihren Spielstand neu laden, haben Sie wundersamerweise die enorme Summe von 16 Millionen auf dem Konto.

Jagged Alliance 2



Auf Demo-CD: exklusives Cheat-Tool

Jagged Alliance 2 Cheat-Tool

Auch zu SirTechs tollem Söldner-Hit haben wir wieder ein exklusives Cheat-Programm für Sie. Mit dem Trainer können Sie unter anderem Ihre Kämpfer unsterblich machen oder ihnen unbegrenzte Munitionsvorräte sowie unendlich Bewegungspunkte verschaffen. Eine detaillierte Beschreibung des Trainers finden Sie in unserem CD-Teil vor den Tips.

Jagged Alliance 2

Nikolai »Ivan« Horn weiß, wie Sie zu einem Supersöldner kommen. Starten Sie die Charaktergenerierung auf der B.S.E.-Webseite, und legen Sie die Persönlichkeit fest. Verbrauchen Sie jetzt alle 40 Bonuspunkte bei den Eigenschaften, und bestätigen Sie den Klick auf »FERTIG« mit »JA«. Jetzt betätigen Sie den »BEGINNEN«-Button und bestätigen wieder. Obwohl Sie Persönlichkeit und Eigenschaften erneut festlegen müssen, bleiben die vorher erhöhten Werte bestehen und können weiter ausgebaut werden. Wiederholen Sie den Vorgang ruhig so oft, bis alle Fähigkeiten mit 85 Punkten bedacht sind.

Kurt

TIP 1: Von Michael Seidel aus Österreich kommt der Tip zu Heart-Lines Fußballmanager. Vergessen Sie einfach Ihre Finanzprobleme, und investieren Sie Ihr gesamtes Geld. Ein Sponsor, der Ihre Schulden übernimmt, findet sich auf jeden Fall. So sollte auch ein angemessener Stadionausbau möglich sein.

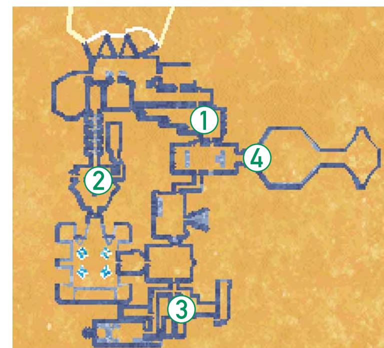
TIP 2: Timo Radley aus Detmold weiß, wie man Spieler oder Schiedsrichter editiert. Laden Sie einfach die Datei DATEI1_SPIELER aus dem Ordner \CONFIG_FILES in einen Texteditor. Suchen Sie nach dem gewünschten Spieler, und manipulieren Sie seine Werte nach Ihren Wünschen.

Lands of Lore 3

TIP 1: Alexander Munari empfiehlt, in Westwoods Rollenspiel allen vier Gilden beizutreten. Der Kriegergilde schließen Sie sich aber zuletzt an, denn dort werden Sie dem unbesiegbaren Morisson vorgestellt. Da er sich nicht wehrt, greifen Sie ihn mutig an und bekommen so Unmengen an Erfahrungspunkten. Nur aus den Augen verlieren dürfen Sie ihn nie, denn dann verschwindet er spurlos mitsamt seiner EP.

Sascha Petruschke verrät Ihnen den Aufenthaltsort aller vier farbigen Kristalle im weißen Turm:

TIP 2: Blauer Kristall: Gehen Sie am Eingang des Turms nach links zum Zimmer ganz im Nordosten dieser Etage (1). Dort sind vier Nischen zur Linken und vier Leuchter auf der rechten Seite. Zünden Sie die Kerzen an, und schieben Sie anschließend die Leuchter in der Reihenfolge Blau, Grün, Rot, Purpur (von links nach rechts) in die Nischen gegenüber. Gehen Sie die hinter Ihnen erschienene Treppe bis zu den drei Türen hinauf, und speichern Sie ab. Im linken Raum finden Sie eine sehr gute Axt. Der Kristall ist aber hinter der mittleren Tür. Bekämpfen Sie dort alle Feuervögel, ohne das Nest in

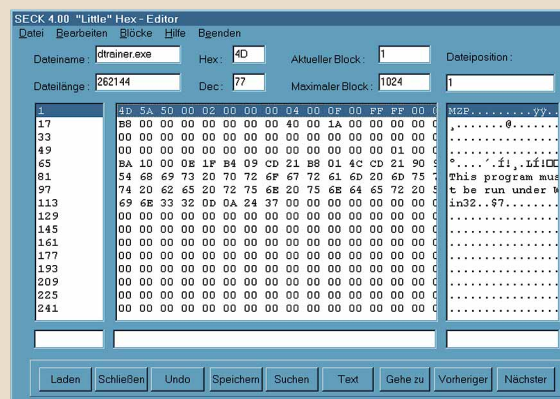


Lands of Lore 3: Mit Hilfe unserer Karte finden Sie alle vier Kristalle.

Hex-Editoren

Zum Manipulieren von Dateien benötigen Sie oft einen Hex-Editor. Zum Beispiel das Savegame Editor Construction Kit (SECK), dessen Shareware-Version Sie auf unserer Bonus-CD im Menü »Programme« finden. Um damit einen unserer Hex-Cheats auszuprobieren, sollten Sie folgende Punkte unbedingt berücksichtigen:

1. Legen Sie von der zu manipulierenden Datei immer eine Sicherungskopie an. So vermeiden Sie, daß bei einem eventuellen Malheur der mühsam erarbeitete Spielstand futsch ist – einfach zurückkopieren.
2. Starten Sie SECK, aktivieren Sie den Editor im Menüpunkt »Tools« und laden Sie über »Datei/Öffnen...« die zu bearbeitende Datei ein.
3. Suchen Sie die zu ändernde Zeichenfolge (oder Teile davon) über »Bearbeiten/Suchen«.
4. Prüfen Sie, ob eine Hexadezimal- oder Dezimalzahl gemeint ist. Sie können mit dem enthaltenen Hex-Dez-Umwandler (zu finden im Hauptscreen im »Tools«-Menü) auch Zahlen umrechnen lassen. Stellen Sie im Display den Modus der bekannten Ziffernfolge ein (Hex oder Dez), tippen Sie die Zahl, und klicken Sie dann im Display einfach noch einmal auf Hex/Dez.
5. Markieren Sie die zu bearbeitenden Einträge in der untersten Zeile. Sie können sie nun einfach mit den Cheat-Werten überschreiben.
6. Vergessen Sie nicht, die Datei vor dem Verlassen des Hex-Editors wieder abzuspeichern.



Mit dem Hex-Editor des SECK können Sie Save-Dateien und Exe-Files manipulieren. Legen Sie aber vorher eine Sicherheitskopie an.

der Mitte zu zerstören. Sobald alle erledigt sind, untersuchen Sie das Nest und klicken darauf. Jetzt sind Sie im Besitz des blauen Kristalls.

TIP 3: Roter Kristall: Im Erdgeschoß im Feuer des Ofens (2) vor dem Fallengang.

TIP 4: Purpurner Kristall: Südlich des Ofens, auf der linken Seite des Lagerraums (3) unter einem Regal.

TIP 5: Grüner Kristall: Obere Etage (4). Er fällt aus einem der Nester der Feuervögel in einer Gangnische, nachdem Sie es zerstört haben.

TIP 6: Setzen Sie die Kristalle in die dafür vorgesehenen Fassungen ein, um die Kräfte des Turms zu aktivieren.

Moto Racer 2

TIP 1: Die ausgefallenen Cheatcodes sind sowohl für Motocross als auch Straßenrennen nützlich. Sie müssen die Tastenkombinationen einfach im Startmenü eingeben. [←], [←], [↑], [↑], [→], [→], [↓], [↓], [ ], [ESC] und [RETURN] läßt Ihre Crossbikes noch ein Stückchen höher springen. Mit [↑], [↑], [↑], [→], [←], [ESC] und [RETURN] tunen Sie die Grand-Prix-Renner auf extreme Höchstgeschwindigkeit.

TIP 2: Wem die Geländemaschinen zu langsam sind, der sollte die Schummelei von Leser Benjamin Matzon aus Bad Bibra ausprobieren. Im Unterverzeichnis \DATA Ihres Spieleverzeichnisses finden Sie die Dateien MOTOSPD.BPT und MOTOKTM. BPT. Tauschen Sie die Namen der beiden Dateien einfach aus, und schon können Sie mit den Crossmaschinen die Straßenkurse fahren oder mit den flotten Superbikes durch den Schlamm pflügen.

Nice 2

Auch und gerade für Spieler bietet die Windows-Registry oft interessante Einstellungsmöglichkeiten. Besitzer des Rennspielhammers von Synetic sollten den Tip von Thomas Herrmann ausprobieren. Dazu klikken Sie unter Windows erst auf »Start«, dann auf »Ausführen«, und geben »regedit« ein. Nun suchen Sie den Schlüssel »HKEY_LOCAL_MACHINE/SOFTWARE/SYNETIC/HAND/V2«. Der Wert »BETAGRAV« bestimmt die Stärke der Gravitation. Erhöhen Sie ihn, um nicht mehr an jeder Kuppe abzuheben, oder setzen Sie ihn auf »1«, um einen »Flugsimulator« zu spielen.



Nice 2: Guten Grip mit unserem Cheat.

Pizza Syndicate

Wenn Ihnen Ihr Ansehen in der Unterwelt wichtig ist, probieren Sie mal den Tip von Christoph »Don Camillo« Nachlinger aus Linz. Treten Sie gleich zu Beginn einem Syndikat bei, und übernehmen Sie verschiedene Kurieraufträge. Scrollen Sie anschließend sofort zum Zielgebiet, das mit konzentrischen blauen Kreisen markiert ist. Klicken Sie mehrfach hintereinander auf den innersten Kreis. Ihr Auftrag ist so in Windeseile erledigt, und die Polizei hat nicht mal Zeit, nach Ihnen zu fahnden. Falls der Kniff nicht gleich funktioniert, benutzen Sie eine andere Maustaste (bei uns war es die mittlere).



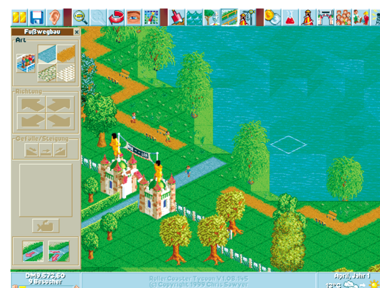
Pizza Syndicate: Nur noch ein paar Klicks vom Erfolg des Auftrags entfernt.

Recoil

Lukas Lösse fand heraus, daß die schweren Panzer und leichten Fahrzeuge mit Laserkanonen eine gemeinsame Schwachstelle haben. Ihre Geschütztürme halten nur wenige Laser-Salven aus, bevor sie explodieren und dabei das gesamte Fahrzeug zerstören.

Rollercoaster Tycoon

TIP 1: Einen schnellen Weg, die Gäste am Gehen zu hindern, hat Ferdinand Gerlach gefunden. Reißen Sie einfach ein Stück Weg kurz nach dem Eingang wieder ab, sobald einige Besucher im Park sind. Von denen, die schon drinnen sind, kommt nun keiner mehr raus; diejenigen aber, die neu ankommen, pendeln zwischen unterbrochenem Weg und Eingang so lange hin und her, bis Sie wieder einen Anschluß bauen. Auf diese Weise können Sie einen vollkommen unattraktiven Park mit neugierigen Gästen füllen.



Rollercoaster Tycoon: Schneiden Sie den Unzufriedenen einfach den Weg ab.

TIP 2: Lassen Sie Ihre Hilfskräfte nicht mühsam den Rasen mähen, sondern Fußwege fegen und Mülleimer leeren. Den Rasen mähen Sie nämlich billiger und schneller durch das Anpassen der Bodenhöhe und Neigung. Außerdem lohnt es sich sehr, einen kleinen Bereich im Park mit Ziersträuchern zu bepflanzen. Das gefällt den Besuchern und erhöht so Ihren Parkwert.

Siedler 3

TIP 1: Um in Blue Bytes Bestseller das gegnerische Heer zu dezimieren, ohne große Verluste hinnehmen zu müssen, sollten Sie den Tip von GameStar-Leser Bryan Anastasiades beherzigen. Greifen Sie mit zwei oder drei Schwertkämpfern einen Turm Ihres Feindes an, und ziehen Sie mit dem Rest Ihrer Armee ins gegnerische Territorium. Ihr Widersacher wird nun seinen Turm verteidigen wollen und schickt dazu seine Soldaten mit dem Befehl »Ignorieren« dorthin. Fangen Sie seine Truppen mit den Ihren vorher ab, und richten Sie so viel Schaden wie möglich an, während der Feind ohne Gegenwehr zum Turm marschiert.

TIP 2: Wenn Sie freie Auswahl über die Missionen haben wollen, ist der Tip von Michél Schreiner das Richtige für Sie. Kopieren Sie von der zweiten Siedler-3-CD alle Daten aus den drei Verzeichnissen \S3\MIS_M\R, S3\MIS_M\A und \S3\MIS_M\E in das Siedler-3-Unterverzeichnis \MAP\SINGLE. Wenn Sie jetzt ein Einzelspiel starten, können Sie die gewünschte Mission als Karte laden.

Sim City 3000

TIP 1: Für alle Stadtneurotiker, die sowohl den zweiten als auch den dritten Teil von Maxis Aufbau-Evergreen besitzen, hat Christoph Albrecht einen Tip parat. Falls Sie den Karteneditor in der 3000er Version sehr vermissen, benutzen Sie einfach den aus Teil zwei. Erstellen Sie eine Karte nach Ihren Wünschen, laden Sie sie in Sim City 2000, und speichern Sie gleich wieder ab. Jetzt können Sie im »STADT LADEN«-Menü von Sim City 3000 Ihre erstellte Karte laden und losbauen.

TIP 2: Steuertricks gibt es nach der Erkenntnis von Kai Rempe auch im simulierten Leben. Setzen Sie die Steuern im Fenster »BUDGET« über den Punkt »EINNAHMEN« Mitte Dezember auf 22 Prozent hoch. Gleich am Neujahrstag des folgenden Jahres stellen Sie die Abgaben wieder auf den vorherigen Wert. Dadurch vervielfachen sich Ihre Jahreseinnahmen, ohne daß die Bewohner sich beschweren können.

TIP 3: Öffnen und schließen Sie hintereinander das Kraftwerksfenster, das Belohnungsfenster sowie das Abfallentsorgungsfenster, wobei Sie jeweils das Windows-konforme Kreuz rechts oben zum Schließen benutzen. Nach dieser Prozedur erhalten Sie alle Gebäude.

Sports Car GT

Um mit Cheatcodes mogeln zu können, geben Sie zunächst in einem beliebigen Menü-Bildschirm folgendes Zauberwort ein: »ISI-CHEESEMAN«. Links oben erscheint zur Bestätigung kurz die Anzeige »Cheats enabled«. Nun können Sie folgende Schummelcodes eintippen:

Cheat	Wirkung
ISI-TBONE	alle Autos und Strecken werden freigeschaltet
ISI-AARDVARK	spült ein paar Millionen Dollar aufs Konto
ISI-CORSICA	rüstet das momentane Auto voll auf
ISI-DELICATE	keine Schäden im Karrieremodus

StarCraft

Wie man sich gegen die lästigen Halluzinationen der Protoss wehren kann, weiß General Matthias Lüdtke aus Duisburg. Klicken Sie die verdächtige Einheit einfach an, und sehen Sie in der Statuszeile nach, was dort steht. Ist die Trefferanzeige des Gegners vorhanden, ist er echt. Falls nicht, handelt es sich um eine Täuschung.



StarCraft: Nur wenn die Trefferanzeige zu sehen ist, droht Ihnen tatsächlich Gefahr.

TOCA 2

André Jekutsch aus Borken fand die Cheats für Codemasters Tourenwagen-Meisterstück. Geben Sie die Codes ein, wenn Sie nach Ihrem Namen gefragt werden. Bestätigen Sie mit [RETURN], worauf eine freundliche Stimme den Cheatmodus für aktiviert erklärt.

Cheat	Wirkung
DOUBLE	alle Strecken
CARTASTIC	alle Autos
TECKLOCK	Bonus-Strecke
SKATES	alles doppelt (Tempo, Bremsen und Grip)
REPEL	Autos kommen schneller wieder auf die Piste
TIMEOUT	Championship-Distanz
FASTBOY	Turbomodus
OUCH	Kampfmodus
MINICARS	Vogelperspektive
HIGHJUMP	niedrigere Schwerkraft
GIRDLE	höhere Wände
TRIPPY	veränderter Hintergrund
JUSTFEET	nur die Reifen zu sehen
HANGOVER	Fahren unter Alkoholeinfluß
RUBBER	totaler Crash



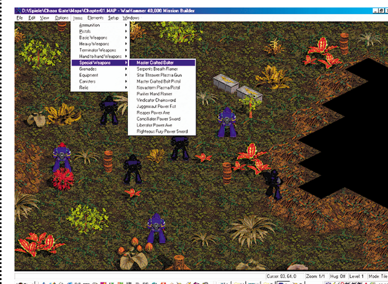
TOCA 2: Goodies wie diese AC Cobra bescheren Ihnen unsere Cheatcodes.

Wargasm

Mit dem Tip von Maik Zimmermann werden Ihre Truppen in DIDs Action-Simulation unverwundbar und bekommen unendlich Munition. Zusätzlich haben Sie die Befehlsgewalt über die feindlichen Heerscharen. Gehen Sie dazu zuerst ins »War Web«, wählen Sie eine beliebige Karte und anschließend ein Szenario. Jetzt suchen Sie sich noch die Einheiten aus, mit denen Sie kämpfen wollen, und starten die Mission. Setzen Sie Ihre Truppen, und geben Sie im selben Bildschirm »40HOURWEEKS« ein. Danach geht's zurück ins Hauptmenü und von dort zu den Optionen. Ersetzen Sie dort das rote Kreuz vor dem Cheat-Schalter durch ein grünes Häkchen, und setzen Sie das Spiel, nun unschlagbar, fort.

Warhammer 40.000: Chaos Gate

Für den Tip von André Hegermann müssen Sie den Missionseditor zu Mindscapes Taktikspiel installieren. Gehen Sie dann in den Unterordner \MAPS des Spieleverzeichnisses, und entfernen Sie per Windows-Explorer den Schreibschutz der zu verändernden Missionsdatei: Dazu klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die



Warhammer 40.000: Chaos Gate: Mit dem Missionseditor bewaffnen Sie Ihre Marines.

Datei, wählen im Kontextmenü »EIGENSCHAFTEN« aus und klicken auf den Haken vor »SCHREIBSCHUTZ«. Jetzt können Sie die Mission in den Editor laden und beliebig verändern. Sinnvoll ist zum Beispiel eine Kiste mit guten Waffen beim Startpunkt Ihrer Marines. Speichern Sie ab, und setzen Sie die Dateiattribute wieder auf die ursprünglichen Werte.

Warzone 2100

Falls Sie zuwenig Energie haben, merken Sie sich den Wert und speichern das Spiel ab. Laden Sie den Spielstand mit dem Namen XXX.GAM aus dem \SAVEGAME-Verzeichnis in einen Hex-Editor. »XXX« steht dabei für den von Ihnen gewählten Namen des Savegames. Nun rechnen Sie Ihren Energiewert in Hex um und drehen das Ergebnis um (beispielsweise wird 56 01 zu 01 56). Suchen Sie den so erhaltenen String, und überschreiben Sie den gefundenen Wert mit »FF FF« für 65.000 oder »FF FF FF« für stolze 16 Millionen Energie-Einheiten.

Worms Armageddon

TIP 1: Die Superschafe im witzigen Taktikspiel können auch andere Wege gehen, falls es Ihnen zu schwer ist, sie durch eine enge Höhle zu lenken. Wenn Ihr Wurm am dem Feind entgegengesetzten Ende einer Höhle sitzt, lenken Sie Ihr Wollknäuel aus dem Level heraus nach oben, bis Sie es nicht mehr sehen. Ein Pfeil mit Höhenangabe informiert Sie trotzdem über seine Position. Jetzt brauchen Sie das Superschaf nur noch auf geradem Wege zur anderen Seite und wieder in das Spielfeld hinein zu lenken, und schon erwartet den Gegner eine explosive Überraschung.

TIP 2: Leser Tobias Kutscher hat eine Geheimmission entdeckt. Im Level »Cool wie Eis« steigen Sie gleich zu Beginn den Berg rechts hinunter und sammeln die Uzi ein. Die MP richten Sie auf das letzte Päckchen von links, das über dem Gegner auf der Brücke liegt, und drücken ab. Die Pakete explodieren, schmelzen das Eis – und den Terroristen gleich mit.

X-Wing Alliance

TIP 1: Wer sich nicht an die Begrenzung von nur 25 flugfähigen Raumschiffen halten will, sollte sich mal die Datei SHIPLIST.TXT im \ALLIANCE-Verzeichnis genauer ansehen. Ändern Sie dort mit einem Texteditor das »NONFLYABLE« in »FLYABLE« um, speichern Sie ab, und starten Sie ein neues Spiel. Jetzt haben Sie das gewünschte Schiff zum Flug freigeschaltet und können sich zum Beispiel als Shuttle-Pilot Ihre Sporen verdienen.

TIP 2: Sollten Sie eine Mission partout nicht schaffen, hilft der Rat von Michael Endres und Markus Lichnofsky. Sie müssen allerdings die Komplettinstallation gewählt haben, um ihn anzuwenden. Beenden Sie die mißlungene Mission, und suchen Sie sie im Simulator. Merken Sie sich ihren Namen, zum Beispiel »BATTLE 3 MISSION 4«. Suchen Sie sich jetzt eine Mission, die Sie bereits geschafft haben, und notieren Sie sich auch diese. Nun öffnen Sie das Unterverzeichnis \MISSION in Ihrem Spieleordner und suchen die Datei mit dem entsprechenden Namen, in unserem Beispiel hieße sie B3M4.TIE. Benennen Sie die leichte



X-Wing Alliance: Durch unsere Cheatcodes öfter ein Erfolgserlebnis.

Mission in diesen Namen um, und starten Sie das Spiel neu. Lassen Sie sich vom Sprechfunk nicht verwirren, denn die Einsatzziele haben sich auf jeden Fall geändert. Nachdem Sie die Mission geschafft haben, benennen Sie die Dateien wieder um.

TIP 3: GameStar-Leser Mischa Möller aus Öhringen streift, wenn er einen schweren Transporter fliegt, gerne den Rumpf einer feindlichen Station oder eines Großkampfschiffs. Dann macht er sich rasch aus dem Staub. Das eigene Schiff und der Gegner verlieren dabei zwar gleich viel Schildenergie, doch das imperiale Dickschiff kann diesen Verlust nicht wieder regenerieren – Ihr Flieger schon.

TIP 4: Auch Cheatcodes haben wir zu LucasArts' Sternenkrieg aufgespürt. Um den Schummelmodus zu aktivieren, geben Sie während des Spiels »IMACHEATER« ein. Jetzt erzielen die nachfolgenden Codes ihre Wirkung ganz bestimmt. GUN

Cheat	Wirkung
EWOKSRULE	Unverwundbarkeit
MASTERYODA	unendlich Munition
HYPERMETOxx	Levelsprung zu Level xx
THETASTEOFVICTORY	Level siegreich beenden
KILLMENOW	Level verlieren

Tips & Tricks: Bis zu 1.000 Mark Belohnung!

Wir freuen uns über jeden Leserbeitrag für unsere Tips&Tricks-Seiten. Vom kleinen Cheat oder Kurztip bis hin zur mehrseitigen Komplettlösung eines aktuellen Spielehits ist uns alles willkommen. Für aufwendige Lösungen mit Screenshots, Karten oder anderem Material landen bei Veröffentlichung bis zu 1.000 Mark auf Ihrem Bankkonto.

Damit wir Ihre Einsendung verwenden können, müssen Sie vier Spielregeln beachten:

- Der Beitrag muß von Ihnen stammen.
- Die Lösung darf nur unserem Verlag vorliegen. Bei größeren Texten geben wir Ihnen Bescheid, ob wir sie veröffentlichen können.
- Schicken Sie uns größere Beiträge bitte auf Diskette(n). Speichern Sie Texte möglichst im Word- oder ASCII-Format (»MS-DOS-Text«), und legen Sie einen Ausdruck des Textes bei. Bilder und Karten sind uns als GIF-, TIF- oder PCX-Dateien willkommen.
- Senden Sie Ihr Werk an:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Tips & Tricks
Brabanter Str. 4
80805 München
oder an:
tips@gamestar.de

Sprengen Sie den Todesstern

X-Wing Alliance

Probleme mit Sternenzerstörern und Weltraumpiraten? Unsere Komplettlösung macht den Kampf gegen das gemeine Imperium leichter.

LucasArts' Weltraumspiel X-Wing Alliance ist mehr Simulation als Balleraction. Dementsprechend stellt das komplexe Handling des rebellischen Flugparks vor allem Einsteiger auf eine harte Probe. Damit Ihnen die Missionen keine Schwierigkeiten bereiten, haben wir als Ace Azzameen alle Kampfgebiete für Sie abgeklappert.

Prolog

Mission 1

KOMMANDOS lernen

TIP 1: Folgen Sie Aerons Anweisungen, und üben Sie die Andock-Kommandos.

Mission 2

Alle Ziele ZERSTÖREN

TIP 2: Zerstören Sie bei den ersten beiden Sprungpunkten sämtliche Ziele. Am Sprungpunkt 3 unterstützen Sie Ihren Bruder gegen die Feindschiffe.

Mission 3

Jede FRACHT checken

TIP 3: Der erste Sprungpunkt ist friedlich. Fliegen Sie an den Containerreihen entlang, und schalten Sie dabei immer einen Container weiter, sobald der vorherige identifiziert ist. Sollte Aeron eine Fracht übersehen, prüfen Sie sie nachträglich.

PIRATEN vernichten

TIP 4: Bei Sprungpunkt 2 lauert ein Piratenschiff. Stürzen Sie sich sofort darauf, und erledigen Sie dann die Identifikation. Schalten Sie die wenigen Jäger bei Sprungpunkt 3 aus, bevor Sie zur Basis zurückkehren.

Mission 4

CONTAINER ausschalten

TIP 5: Attackieren Sie die ankommenden Feindjäger. Behalten Sie Ihre Schildanzeige im Auge, und laden Sie die Laser frühzeitig nach. Um die 25-Prozent-Zerstörungsrate gegnerischer Schiffe zu erreichen, dürfen Sie auch Container abschießen.

VENIX zerstören

TIP 6: Sobald das Imperium anrückt, schalten Sie Laser und Schilde ab, fliehen zur Nav-Boje und verschwinden. Zuvor demolieren Sie die Venix, falls die Imperialen schon auf zwei bis drei Kilometer heran sind.

Mission 5

KANONENBOOT zuerst

TIP 7: Folgen Sie den anderen zum Sprungpunkt. Stoppen Sie nahe des angedockten Transporters. Sobald das feindliche Kanonenboot auftaucht, greifen Sie an. Anschließend sind die Jäger und zuletzt die eher ungefährlichen Arbeiter an der Reihe.

Mission 6

BOMBER abschießen

TIP 8: Verharren Sie bei der Raumbasis, bis der Sternenzerstörer seine TIE Bomber abschickt, und überlassen Sie die TIE Fighter den Rebellen. Nehmen Sie die Bomber aufs Korn (bei Geschwader 37 beginnen und dann mit [T] die nächsten anwählen). Sobald Sie alle vernichtet haben, sind die Angriffstransporter dran.

Vor Missionsende FLIEHEN

TIP 9: Nachdem mindestens 60 Prozent der Rebellen in Sicherheit sind, verlassen Sie das Gebiet schnellstens per Hypersprung – Chaffs helfen gegen die Raketen der folgenden Kanonenboote.

Mission 7

Aerons Aktion ABWARTEN

TIP 10: Der gesuchte Container befindet sich im linken der beiden kleinen Hangars der Raumstation. Begeben Sie sich dorthin, und nehmen Sie den Behälter auf. Nun warten Sie, bis Aeron Ihren Auftrag erledigt hat. Ignorieren Sie die imperialen Raketen. Sobald Aeron flieht, schalten Sie Schilde und Laser aus und fliegen mit Höchstgeschwindigkeit zur Nav-Boje. Sobald Ihr Bruder bei der Heimatbasis seine Rede beendet hat, ziehen Sie sich mit Höchstgeschwindigkeit zur neuen Nav-Boje zurück.



Prolog, Mission 7: In diesem Hangar der Station finden Sie den gesuchten Container.

Beitritt zur Allianz

Mission 1

Vorsicht EXPLOSION

TIP 11: Achten Sie bei Sprungpunkt 1 auf die Raumstation selbst. Die explodiert nach etwa einem Dutzend vernichteter Container und beschädigt Ihr Schiff, falls Sie nicht rechtzeitig wegfliegen.

ANFLUG *von unten*

TIP 12: Fliegen Sie das Raumdock bei Sprungpunkt 2 von unten an, und schießen Sie von dort alle Ihre Torpedos auf die Brücke des feindlichen Kreuzers ab. Auf der Defiant wird nachgeladen, anschließend geht's weiter zum Sprungpunkt 3.

Mit **TORPEDOS** *kämpfen*

TIP 13: Schalten Sie Schilde und Laser ab, und vernichten Sie die Container mit Torpedos. Schießen Sie aus kürzester Entfernung, damit die Torpedos nicht vor dem Aufprall zerstört werden. Die Angriffstransporter lassen Sie links liegen.

Mission 2

Zuerst gegen die **BOMBER**

TIP 14: Achten Sie vor allem auf Hilferufe Ihres Flügelmanns, und greifen Sie sofort ein. Folgen Sie ihm schnellstmöglich ins nächste Kampfgebiet. Beim folgenden Gefecht haben die tödlichen TIE Bomber oberste Abschußpriorität.

Schlacht 1

Mission 1

ESKORTE *vernichten*

TIP 15: Die TIE-Eskorte ist schwach. Kümmern Sie sich stets um den nächsten Gegner, und kommen Sie dem Angriffskreuzer nicht zu nahe. Sobald alle TIE Fighter zerstört sind, helfen Sie Ihren Kameraden bei der Vernichtung des Konvois.

Mission 2

NACHLADEN *an der Station*

TIP 16: Attackieren Sie die planetaren Jäger. Sobald keine neuen mehr auftauchen, docken Sie an der Raumstation an. Dort werden Laser und Schilde mit maximaler Energie geladen. Bekämpfen Sie neu erscheinende Gegner vom Geschützturm aus. Sobald Emkay Antans erfolgreiche Bergung meldet, stellen Sie Laser und Schilde ab und fliegen schnurstracks die Nav-Boje an. Zurück am Rendezvouspunkt docken Sie an Emons Schiff an und kehren heim.

Mission 3

RAKETEN *gegen Drohnen*

TIP 17: Mit abgeschalteten Lasern drehen Sie Ihre Runde um die Kampfschiffe. Wenn diese vollständig identifiziert sind, schalten Sie die Drohnen per Rakete aus. Kümmern Sie sich nicht um die TIEs.

Mission 4

Dreadnought **VERFOLGEN**

TIP 18: Bei Sprungpunkt 1 identifizieren Sie zunächst den Dreadnought und knöpfen sich dann die Kanonenboote vor. Sobald sich der Dreadnought zurückzieht, folgen Sie ihm durch den Hyperraum. Am Ziel schießen Sie die TIE Fighter ab und, sobald sie gemeldet werden, die TIE Bomber. Warten Sie, bis sich der verbündete Angriffstransporter zurückgezogen hat, und fliegen Sie danach selbst heim.

Mission 5

FRACHTER *abschießen*

TIP 19: Sobald Sie aus dem Hyperraum kommen, schalten Sie die Schilde ab und fliegen mit Volldampf auf die nächste R-41 Starchaser zu. Nachdem Sie zwei R-41 im ersten Anflug erledigt haben, steuern Sie auf den feindlichen Transporter zu und vernichten ihn, bevor er den Droiden erreicht. Dann geht's den restlichen Starchasern an den Kragen.

Alles **IGNORIEREN**

TIP 20: Nehmen Sie den Droiden auf, und springen Sie ins nächste Gebiet. Mit abgestellten Schilden und Lasern geht's schnell zur Nav-Boje. Achten Sie nicht auf Raketenwarnungen! Im Asteroidenfeld halten Sie neben Aerons Schiff und klinken den Droiden aus.

Mission 6

FRACHTER *torpedieren*

TIP 21: Schießen Sie möglichst viele Frachtschiffe mit Torpedos ab, bevor sie in den Hyperraum gehen. Sobald die Reste der imperialen Flotte geflohen sind, folgen Sie ihnen und schalten am neuen Sprungpunkt erst flugs die restlichen Frachter und dann die Jäger aus.



Schlacht 1, Mission 6: Wenn die Fregatte keine Fähren aussetzt, wird sie selber zum Hauptziel.

FÄHREN *ausschalten*

TIP 22: Achten Sie sorgfältig auf Ihren Nachrichtenbildschirm. Sobald die Annäherung einer Fähre gemeldet wird, attackieren Sie sie. Wenn alle Shuttles vernichtet sind, geht's nach Hause. Sollte die Fregatte keine Fähren aussetzen, zerstören Sie statt dessen gleich die Fregatte, was mit sechs gekoppelten Geschützen kein Problem sein sollte.

Mission 7

Fliegen Sie **AUSWEICHMANÖVER**

TIP 23: Die imperialen Piloten sind recht schlapp, und beide Missionsziele dürften für Ihre Staffel kein Problem sein. Da Sie ein Hauptziel der Gegner sind, besteht höchste Gefahr, daß Sie selbst abgeschossen werden. Rufen Sie im Bedarfsfall Flügelmänner zu Hilfe, und fliegen Sie ständig Ausweichmanöver. Greifen Sie vor allem die Bomber an.

Fähre **AUFHALTEN**

TIP 24: Nach Zerstörung der Raumstation flieht eine Fähre. Schießen Sie das Boot mit Torpedos ab, und kehren Sie dann zum Mutterschiff zurück.

Schlacht 2

Mission 1

Mit Raketen **ABLENKEN**

TIP 25: Sobald Sie den zivilen Konvoi erreichen, rasen Sie mit abgeschalteten Schilden und Lasern auf die Experimental-TIEs zu und eröffnen das Feuer mit Raketen. Verfolgen Sie immer einen anderen Jäger als Ihre Flügelfrau, und schießen Sie Raketen zur Ablenkung auf jene Jäger ab, die gerade Frachter angreifen. Der feindliche Transporter zieht sich von selbst zurück, sobald alle TIEs Weltraumstaub sind.

Mission 2

NAH *heran fliegen*

Mit **TORPEDOS** *erledigen*

TIP 26: Konzentrieren Sie sich auf Ausweichmanöver und vereinzelte Attacken. Die Torpedos sparen Sie für den Eskorttransporter, schießen Sie ihm aber zuerst mit dem Laser die Schilde weg. Dann fliegen Sie mit ständigen Ausweichbewegungen und abgeschalteten Lasern möglichst nahe an ihn heran und jagen eine Torpedosalve los. Nach dem Abtransport der Prototypen zerstören Sie die restlichen Feinde.

Mission 3

Defensive **GESCHÜTZE**

TIP 27: Identifizieren Sie zunächst die Viraxos-Raumyacht. Das Unternehmen ist eine Falle. Bekämpfen Sie zuerst die R-41 und dann die Z-95. Da letztere wendig sind, setzen Sie die Geschütztürme im Defensivmodus ein und fliegen Ausweichmanöver.

Aus der **DISTANZ** *vernichten*

TIP 28: Sobald nur noch die muurianischen Transporter übrig sind, fliegen Sie etwa 1,5 Kilometer weit weg, kehren dann um und vernichten die Frachter aus der Distanz. Schalten Sie Laser und Schilde ab, und flüchten Sie schnell durch den Hyperraum.

Mission 4

MINEN *schnell zerstören*

TIP 29: Die stationären Geschütze sind eine große Gefahr für den Angriffstransporter, schalten Sie diese zuerst aus. Dann sind die TIE Fighter und Prototypen dran. Ziehen Sie sich zur Nav-Boje zurück, sobald der letzte Jäger abgeschossen wurde, denn die Imperialen kommen mit TIE Jagdbombern an. Nach Sprengung der Station können Sie fliehen.

Mission 5

TRANS-PORTER *haben Priorität*

TIP 30: Konzentrieren Sie sich auf die Eskorttransporter, denn die sind für die Steuerung der Prototypen zuständig. Weisen Sie unter Umständen Ihre Staffel an, Ihnen dabei zu helfen. Gehen Sie bei der zweiten Welle genauso vor wie bei der ersten.

Mission 6

KONTROLL-SCHIFF *abschießen*

TIP 31: Erstes Ziel ist die SFS Sardis. Bombardieren Sie das Schiff mit allen Torpedos und geben Sie ihm dann per Laser den Rest. Achten Sie dabei stets auf TIE-Jäger-Attacken in Ihrem Rücken. Nach Zerstörung der Sardis kümmern Sie sich um die Eskorttransporter und zuletzt um die gegnerische Raumstation.

Schlacht 3

Mission 1

SKLAVEN *suchen*

Ein Schiff pro **GRUPPE**

TIP 32: Beginnen Sie sofort mit der Identifizierung der imperialen Transporter bei Schiff 30-1. Sobald Sie Sklaven entdecken, schalten Sie den betreffenden Frachter per Ionengeschütz aus und fahren fort. Insgesamt befindet sich in jeder der fünf Dreiergruppen ein Sklavenschiff. Sobald alle identifiziert und lahmgelegt sind, kapern Ihre Verbündeten die Pötte.

AUFLADEN *und Transporter* **SCHÜTZEN**

TIP 33: Nutzen Sie die relative Ruhe, und laden Sie Geschütze sowie Schilde auf. Beteiligen Sie sich dann an den Gefechten gegen die Jäger, bis die Angriffstransporter die geglückte Bergung der Sklaven melden. Den Rest überlassen Sie vertrauensvoll den X-Wings. Kehren Sie heim, wenn alle Angriffstransporter aus dem Gebiet gesprungen sind.

Mission 2

GESCHÜTZE *richtig nutzen*

TIP 34: Stellen Sie das Turmgeschütz auf defensives Feuer, und fliegen Sie dann Ihre Angriffe gegen die Razor-Jäger. Wenn Sie einen Jäger ins Fadenkreuz bekommen, schalten Sie den Turm wieder nach vorne. Nehmen Sie sich zwischen zwei Wellen kurz Zeit, die Geschützplattformen auszuschalten. Anschließend identifizieren Sie die Container.

Bei Frachtern **WARTEN**

TIP 35: Stellen Sie sich den anrückenden Supa-Jägern möglichst bei Ihren eigenen Frachtschiffen, so daß der Gegner bereits im All verteilt ist, wenn Sie angreifen. Nachdem die Frachter abgerückt sind, schalten Sie Laser und Schilde ab und fliegen in einer großen Schleife zurück zur Nav-Boje.

Mission 3

SATELLITEN *angreifen*

TIP 36: Nähern Sie sich der Raumstation und erledigen Sie die darüber und darunter stationierten Kommunikationssatelliten mit Torpedos, die restlichen Flugkörper schießen Sie auf die Station ab. Halten Sie sich anschließend die Kanonenboote vom Hals.



Schlacht 3, Mission 3: Nach Zerstörung des Reaktors ist ein eiliger Rückzug angesagt.

REAKTOR *beschießen*

TIP 37: Sobald Sie die Meldung erhalten, daß die Schilde der Station ausgeschaltet wurden, suchen Sie eine Luke in ihrer Wand. Dazu entfernen Sie sich einen Kilometer vom Ziel und schalten im CMD mit [Taste] auf die Luke um. Schießen Sie das Ding auf, und fliegen Sie dann soweit in den Innenraum, bis Sie in der Mitte des Raums einen dünnen Stab sehen. Feuern Sie darauf, bis der Reaktorkern schließlich explodiert. Danach folgt ein schneller Rückzug zur Nav-Boje.

Mission 4

Zuerst **UNTER-SUCHEN**

TIP 38: Identifizieren Sie mit abgeschalteten Lasern die Satelliten, während Ihre tapferen Flügelmänner sich um die Jäger kümmern. Vor dem sechsten Satelliten passieren Sie auf Ihrer Route die Station, die Sie ebenfalls untersuchen. Anschließend räumen Sie noch eben die Minenfelder ab.

Zum **TRÄGER**

TIP 39: Nach Zerstörung aller Gegner laden Sie Schilde und Laser nach und fliegen den Eskortträger an, sobald

seine Ankunft gemeldet wird. Wenn Ihre Korvette mit dem Entermanöver beginnt, starten Bomberstaffeln vom Träger. Greifen Sie die sofort an. Geben Sie beim ersten Anflug auf die Staffel ein paar Schüsse auf jedes Schiff ab, so daß sie die Formation aufbrechen und ihr Angriff sich verzögert. Nach der Flucht der Korvette folgen Sie ihr durch den Hyperraum.

FORMATION *aufbrechen*

Mission 5

Minenfeld **RÄUMEN**

TIP 40: Vor Missionsbeginn wechseln Sie Viraxos Bordbewaffnung. Nach der Vernichtung der Angriffskanonenboote (Geschützturm auskoppeln) schalten Sie Ihre Laser ab und die Schilde auf Maximum. Zerstören Sie die Minen mit arretiertem Turmgeschütz. Nachdem anschließend Laser und Schilde auf Maximum geladen wurden, setzen Sie Aeron beim Satelliten Nr. 6 ab.

SCHUTZ *für Aeron*

Das **ERSTE** *Geschwader vernichten*

TIP 41: Dann erscheint ein Angriffstransporter. Sie hängen sich an sein Heck, stoppen kurz dahinter und geben ihm eine Doppelladung Torpedos. Den Rest erledigt Ihr Laser. Kümmern Sie sich nun schleunigst um die Truppen. Laden Sie die Schilde, und erledigen Sie das erste der bald auftauchenden TIE-Geschwader. Danach nehmen Sie Aeron auf und fliegen im großen Bogen die Nav-Boje an.

Mission 6

KONTROLLE *der Fähren*

TIP 42: Wenn alle TIEs erledigt sind, feuern Sie mit Lasern auf die Station. Sobald ihre Schilde unten sind, versuchen einige Fähren zu fliehen. Schalten Sie die Geschütze ab, und identifizieren Sie die Flüchtigen. Danach geht's zurück zum Rendezvous-Punkt.

KREUZER *vertreiben*

TIP 43: Achten Sie vor allem auf TIE Bomber, und schießen Sie nach deren Vernichtung Ihre Torpedos auf den Abfangkreuzer ab. Den Rest erledigen Ihre mutigen Staffelkameraden. Kümmern Sie sich um TIE Jäger, bis Fregatte und Kreuzer zur Flotte zurückgekehrt sind, und folgen Sie ihnen dann.

Mission 7

SOFORT *schießen*

TIP 44: Sofort nach dem Sprung peilen Sie Kupalos Fähre an und schießen fünf Raketen auf sie ab – das zwingt ihn zur Aufgabe. Identifizieren Sie die Fähre, und kümmern Sie sich um die Kanonenboote.

Bomberattacken **VERHINDERN**

TIP 45: Nach Auftauchen des Sternenzerstörers sind seine Bomber das Hauptziel – lassen Sie sich nicht auf Kämpfe mit Jägern ein. Sobald der Angriffstransporter der Rebellen geflohen ist, bringen auch Sie sich per Hyperraumsprung in Sicherheit.

Schlacht 4

Mission 1

Gegner **ABWEHREN**

TIP 46: Erstes Ziel ist das Patrouillenschiff. Fliegen Sie ständig Schleifen um den Feind, und überlassen Sie die Arbeit den Geschütztürmen. Mit denen erledigen Sie auch die danach ankommenden Jäger.

MARAUDER *zerstören*

Achtung – nach der Zerstörung aller Jäger bleibt eine Marauder-Korvette übrig, die nicht per [R]-Taste anwählbar ist. Vernichten Sie das Schiff rasch, und folgen Sie dann den Frachtern ins Asteroidenfeld.

AUSWEICH-MANÖVER *fliegen*

TIP 47: Vier feindliche Supa-Jäger greifen an – fliegen Sie bei defensiv geschalteten Geschützen Ausweichmanöver. Nachdem die Raumstation geentert wurde, geht's schnell zurück nach Hause.

Mission 2

Im **VORBEI-FLUG** *checken*

TIP 48: Ihre Aufklärungsmission beschränkt sich auf die Frachter, lassen Sie also die Kriegsschiffe links liegen. Mit abgeschalteten Schilden und Lasern klappern Sie im Eiltempo die Transporter ab. Fliegen Sie die langen Containerfrachter von vorne an, und schalten Sie im Vorbeiflug die anvisierten Ziele im CMD durch. Ziehen Sie sich anschließend zurück.



Schlacht 4, Mission 2: Checken Sie die riesigen Containerfrachter im frontalen Anflug.

Mission 3

Zur **STATION** *rasen*

TIP 49: Rasen Sie zur Asteroidenstation. Ihre Turmgeschütze erledigen die TIE Jäger, Torpedos weichen Sie solange aus, bis den Dingern der Sprit ausgeht. Sobald Sie die Station geentert haben, setzen Sie Laser- und Schildaufladung auf Maximum.

Zerstörern **AUSWEICHEN**

TIP 50: TIEs schalten Sie per Turmgeschütz aus, das Sie ausnahmsweise selber bedienen. Sobald Aeron an Bord ist, unterfliegen Sie mit Höchstgeschwindigkeit die Sternenzerstörer in großem Bogen und springen an der Nav-Boje aus dem System.

Mission 4

Kontrolliert **ANGREIFEN**

TIP 51: Schalten Sie die Suprosa per Ionengeschütz aus, und springen Sie den nächsten Sprungpunkt an. Kümmern Sie sich um den Abfangkreuzer. Bei auf Mittelpegel gesetzten Geschützen und Schilden fliegen Sie unter ständigen Ausweichmanövern bis auf 1,5 Kilometer heran, schießen Ihre Waffen ab und fliehen. Während der Flucht ist Zeit, Schilde und Kanonen nachzuladen. Dann greifen Sie erneut an. Sobald der Kreuzer geflohen ist, fliegen Sie mit ausgeschalteten Lasern die Nav-Boje an und springen. Commander Skywalker passiert übrigens garantiert nichts.

LUKE *ist unverwundbar*

Mission 5

BOMBER *aufhalten*

TIP 52: Wählen Sie Lenkraketen als Bewaffnung. Kümmern Sie sich vor allem zu Beginn um die Bomber. Sobald die Razor geflohen ist, sind die TIE Fighter wieder Ihre Hauptziele. Ziehen Sie sich zurück, sobald die Liberty aus dem System gesprungen ist.

Mission 6

JÄGER *abfangen*

TIP 53: Passen Sie beim Angriff auf die Kanonenboote stets die Geschwindigkeit an. Attackieren Sie die TIEs, nachdem alle Boote zerstört sind. Danach geht's zum Treffpunkt, wo Sie die Ankunft des imperialen Sternenzerstörers erwarten.

ÜBERGABE *schützen*

TIP 54: Jagen Sie auf den Zerstörer zu, und erledigen Sie rasch die sechs Bomber. Anschließend sind wieder TIE Jäger fällig, gehen Sie während des Gefechts auf Distanz zu den Waffen des Sternenzerstörers. Nach dem Kampf folgen Sie der Liberty.

Schlacht 5

Mission 1

Auf **JÄGER** *konzentrieren*

TIP 55: Zuerst greifen einige Piraten an. Lassen Sie die Korvette links liegen, und vernichten Sie nur die Jäger. Bald darauf treffen imperiale Kampfschiffe ein. Zerstören Sie das Scoutschiff im ersten Frontalanflug, und schießen Sie dann die Angriffskanonenboote ab. Sparen Sie dabei nicht an Flares. Sorgen Sie sich nicht um die TIE Fighter des anrückenden Sternenzerstörers, sondern fliehen Sie mit Ihrem Transporter zum Mutterschiff.

Mission 2

Jäger **VERFOLGEN**

TIP 56: Peilen Sie exakt das Schiff des Konvois an, welches am weitesten von der imperialen Basis entfernt ist, und fliegen Sie schnurstracks darauf zu. Nachdem Sie es identifiziert haben, hängen Sie sich ans Heck eines der Schmugglerjäger. Eröffnen Sie das Feuer auf den Jäger, sobald dieser über Funk ankündigt, daß er gleich angreifen wird.

TIEs rechtzeitig **ABFANGEN**

TIP 57: Nachdem alle Schmuggler ausgeschaltet sind, stürzen Sie sich auf die von der Raumbasis gestarteten imperialen Abfangjäger. Sollten die TIE Fighter den Frachtern zu nahe kommen, schicken Sie ihnen Ihre Flügelmänner auf den Hals und nehmen sich die Schmuggler alleine vor. Überwachen Sie den Abtransport der Frachter bis zum Ende.

Mission 3

BOMBE *plazieren*

TIP 58: Ignorieren Sie die patrouillierenden TIE Jäger. Statt dessen picken Sie den Tankcontainer »Bebel Gas Co. 2« auf. Springen Sie danach zu Emons Gefängnis, und laden Sie den Container in etwa 1,5 Kilometer Entfernung zur Basis ab.

VERWIRRUNG *nutzen*

TIP 59: Hängen Sie sich hinter den nächstbesten gegnerischen Jäger, und schießen Sie ihn ab, sobald der abgesetzte Tank explodiert. Kämpfen Sie, bis der muurianische Transporter flüchtet. Halten Sie ihm dann die gefährlichen Kanonenboote vom Hals.

Mission 4

Fähre **BEWACHEN**

TIP 60: Greifen Sie die imperialen Kanonenboote an. Bald erhalten Sie Meldung über das Auftauchen ei-

ner Fähre. Wenn die meisten Kanonenboote zerstört sind, folgen Sie der Orion und beschützen sie vor den TIE Fightern. Nach dem Sprung der Orion verteidigen Sie das Kasino gegen Bomber. Nach Dunaris Flucht ziehen Sie sich zurück.

Mission 5

Nahe der **MERTE**-*Fähre bleiben*

TIP 61: Fliegen Sie zunächst die Raumstation an, und schwenken Sie zu den Hurrim-Jägern, wenn diese in Reichweite kommen. Schießen Sie so viele wie möglich ab, verfolgen Sie jedoch die Fähre Merte, sobald neue Hurrim-Jäger gemeldet werden. Hängen Sie sich bei deren Angriff hinter die Hurrim, und geben Sie auf jedes Schiff ein paar Schüsse ab, so daß sie den Angriff kurzzeitig unterbrechen. Nehmen Sie die Gegner dann schnell auseinander, und geizen Sie nicht mit Raketen. Da diesmal ausschließlich Geschwindigkeit und Feuerkraft zählen, sollten Sie getrost Energie von den Schilden abzapfen.

Feind **ABLENKEN**

Schilde **RUNTER**

Nur **JÄGER** *zerstören*

TIP 62: Einen Sprung später ereilt Sie ein weiterer Angriff. Während Ihr Flügelmann den Transporter ausschaltet, zerstören Sie wie gehabt die Jäger.

Mission 6

SPEICHER 22 *anfliegen*

TIP 63: Der Datenspeicher ist in Speicher 22 zu finden. Bringen Sie Emkay dort hin, und bekämpfen Sie danach die anrückenden T-Wings. Zerstören Sie möglichst viele beim ersten Anflug, drehen Sie dann bei, und achten Sie darauf, daß keiner der feindlichen Jäger Emkay zu nahe kommt. Wenn Emkay erfolgreich war, sammeln Sie ihn ein und kehren zur Liberty zurück. Dort docken Sie zunächst an das Schiff ihres Bruders an und fliegen schließlich heim.

Emkay **SCHÜTZEN**

Mission 7

WERFER *abschießen*

TIP 64: Erstes Ziel sind die auf Asteroiden versteckten Raketenwerfer. Rücken Sie ihnen mit Torpedos auf den Pelz, ohne unvorsichtig zu werden.

FÄHREN *kontrollieren*

TIP 65: Achten Sie nach der Deaktivierung der Basis auf flüchtende Fähren, und schalten Sie diese sofort per Ionenkanone aus. Anschließend geht's zum Sternenzerstörer. Schießen Sie erst die von dort startenden TIE Bomber und dann die restlichen Jäger ab.



Schlacht 5, Mission 7: Achten Sie nach Deaktivierung der imperialen Basis auf fliehende Fähren.

TIP 66: Wenn alle lästigen TIE Fighter vernichtet sind, schalten Sie den imperialen Sternenzerstörer erst mit Ionenkanonen aus und zerstören ihn dann. Nachdem Sie schließlich noch die Piratenbasis zu Weltraumschrott verarbeitet haben, können Sie endlich nach Hause fliegen.

ZERSTÖRER *vernichten*

Schlacht 6

Mission 1

FÄHRE *schützen*

TIP 67: Schießen Sie zunächst die behäbigen Schnellboote ab. Bald taucht eine Marauder auf. Jetzt fliegen Sie der Fähre Jade hinterher und wehren einen Angriff auf sie ab. Dann geht's zurück zu den Bothanern.

KAPSEL *vorerst ignorieren*

TIP 68: Kurz vor ihrer Zerstörung spuckt die Korvette eine Rettungskapsel aus. Identifizieren Sie diese Kapsel nicht. Eskortieren Sie statt dessen die Jade nach Hause. Schießen Sie auf dem Weg ein Schiff ab, das die Kapsel kapern will. Nach dem Verschwinden der Bothaner kümmern Sie sich um alle verbliebenen Raumjäger. Nun kann gefahrlos die Rettungskapsel überprüft werden.

Mission 2

KUPPEL-GESCHÜTZE *nutzen*

TIP 69: Docken Sie an den Kreuzer an. Aus der oberen Geschützkuppel erledigen Sie die ersten drei Preybirds und, nachdem das Entermanöver abgeschlossen ist, die restlichen neun.

Auf **DISTANZ** *gehen*

TIP 70: Springen Sie weiter, und entfernen Sie sich sofort von den Sternenzerstörern. Sobald Emkay den neuen Kurs berechnet hat, fliegen Sie im Bogen um die Zerstörer herum zur Nav-Boje und verschwinden.

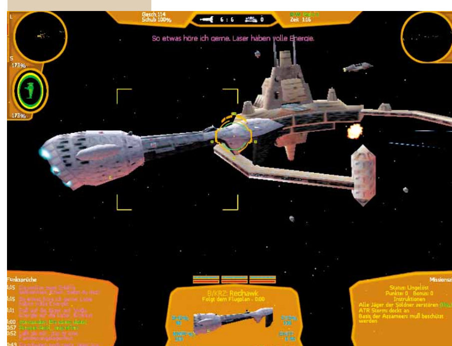
Erneut **ANDOCKEN**

TIP 71: Docken Sie an die Raumstation an, und wehren Sie dabei die IRD-Jäger ab. Nach vollendetem Andocken springen Sie zu Ihrer ehemaligen Heimat, identifizieren Ihre Basis und ziehen sich danach schnellstens zur Liberty zurück.

Mission 3

TURBOLASER *ausschalten*

TIP 72: Greifen Sie auf keinen Fall die stationären Verteidigungsanlagen an. Ihr erstes Ziel ist der Kreuzer, vernichten Sie beim ersten Anflug bereits die meisten Turbolaser. Danach erst sind die Söldner an der Reihe. Wenn alle Jäger ausgeschaltet sind, geben Sie dem Kreuzer den Rest und erledigen die übrigen stationären Lasergeschütze.



Schlacht 6, Mission 3: Der Kreuzer ist als erster fällig.

SCHNELL-BOOTE *gegen* **AERON**

TIP 73: Nach den Transportern der Rebellen kommt eine übermächtige Marauder-Korvette an. Erledigen Sie deren Jäger, aber ignorieren Sie die Korvette. Vernichten Sie die Staffel eintreffender Schnellboote schnellstmöglich, und kehren Sie dann schleunigst heim.

Mission 4

KREUZER *vertreiben*

TIP 74: Attackieren Sie den Abfangkreuzer. Konzentrieren Sie sich beim Angriff auf die Waffen-

systeme, und schießen Sie Ihre Torpedos aus nächster Nähe ab. Helfen Sie danach Ihren tapferen Kollegen bei der Zerstörung der Jäger.

BOMBER *abfangen*

TIP 75: Nachdem die meisten Jäger vernichtet sind, starten TIE Bomber einen Angriff auf die Bothaner. Fangen Sie die ab, ohne die Nähe des Sternenzerstörers zu verlassen. Schalten Sie nach den Bombern die Waffensysteme des Zerstörers aus, bis die Bothaner geflohen sind. Dann geht's nach Hause.

Mission 5

Patrouillen **UNTER-FLIEGEN**

TIP 76: Weichen Sie den TIE-Patrouillen aus, indem Sie sie unterfliegen. Springen Sie, sobald die Erlaubnis erteilt wurde, ins Zhar-System, wo Sie weiteren TIEs aus dem Weg gehen. Docken Sie an der Station an.

BOMBER *abwehren*

TIP 77: Identifizieren Sie alle Fähren, und fordern Sie Verstärkung bei den Rebellen an. Nach Abschluß der Andock-Operation verlassen Sie die Basis und greifen die TIE Jäger an. Bleiben Sie in der Nähe der Raumstation, und vernichten Sie die TIE Bomber, sobald sie die Station verlassen. Nach dem Kampf können Sie sich auf den Weg zur Liberty machen.

Mission 6

SPRUNG *und weiter*

TIP 78: Wählen Sie einen schnellen A-Wing aus, und fliegen Sie mit der Staffel die erste Flotte an. Ihre Flügelmänner können den Eskortauftrag alleine erledigen, kehren Sie daher nach Sullust zurück, und springen Sie zur zweiten Flotte.

ZERSTÖRER *beschädigen*

TIP 79: Die Sternenzerstörer sind schon da, werden jedoch erst Jäger starten, wenn die erste Flotte vollständig in Sullust angekommen ist. Nutzen Sie die Zeit, um bereits einige Waffensysteme auf den imperialen Zerstörern auszuschalten.

Mit **RAKETEN** *gegen Bomber*

TIP 80: Sobald nach etwa acht Minuten Bomber von den Zerstörern starten, greifen Sie an. Setzen Sie Ihre Raketen ein, und laden Sie auf der Independence nach. Wenn auch die zweite Flotte sicher in Sullust angekommen ist, kehren Sie dorthin zurück.

Mission 7

ANDOCKEN *und schießen*

TIP 81: Treffen Sie sich mit Emon und Antan bei Ihrer Heimatbasis, und fliegen Sie dann nach Kessel weiter. Dort docken Sie an der Gefängnisstation an. Dann schalten Sie Ihre Laser aus und schießen mit den Turmkanonen die TIE Fighter ab, bis eine neue Nav-Boje aktiviert wird.



Schlacht 6, Mission 7: Die Basis Kessel gibt eine gute Deckung gegen die angreifenden TIEs ab.

TIP 82: Springen Sie aus dem System, und schalten Sie Ihre Schilde ab. Mit höchster Geschwindigkeit geht's zur nächsten

Zur **LIBERTY** *rasen*

Nav-Boje, wobei Sie den TIEs möglichst knapp ausweichen und die Verfolger Ihren Geschützen überlassen. Nun folgt der Hyperraumsprung zur Liberty.

Schlacht um Endor

Phase 1

GESCHÜTZE *gegen TIEs*

TIP 83: In dieser Phase kämpfen Sie gegen massenhaft TIE Fighter und Abfangjäger, die dem flinken Millennium Falcon allerdings kaum gefährlich werden können. Geraten Sie nicht zu nahe hinter die heißen Triebwerke eines der zahlreichen Großkampfschiffe, und nutzen Sie den Vorteil Ihrer Kuppelgeschütze. Schalten Sie diese nur in Flugrichtung, wenn Sie einen Gegner im Visier haben.

DÜSEN *meiden*

Phase 2

Generatoren **TORPE-DIEREN**

TIP 84: Diesmal ist der Supersternenzerstörer Executor Ihr Opfer. Schießen Sie zuerst alle TIE Fighter ab, die direkt Ihr Schiff angreifen. Anschließend fliegen Sie die Executor an. Ihr Ziel sind die beiden Schildgeneratoren, die sich auf der Brücke des Zerstörers befinden. Bringen Sie den Falken davor zum Stillstand, und erledigen Sie beide Generatoren mit Torpedos, den Rest besorgen Ihre Flügelmänner.

Phase 3

Jäger **ABWEHREN**

TIP 85: Konzentrieren Sie sich voll auf die Abwehr der zahlreichen gegnerischen Jäger, und achten Sie auf die Triebwerke der Großkampfschiffe. Vergessen Sie getrost den Zerstörer Vehement – der fällt sowieso Ihren guten Flügelleuten zum Opfer.

VEHEMENT *ignorieren*

Phase 4

Geschwindigkeit **SENKEN**

TIP 86: Schalten Sie die Laser ab, die Schilde auf Maximum und die Geschützkuppeln in den Defensivmodus. Die Geschwindigkeit sollte auf maximal zwei Drittel gesenkt werden, da Sie sonst leicht mit den Einheiten hinter dem Falcon kollidieren. Manche Stellen des Korridors sind so eng, daß der Falcon nicht durchpaßt. Drehen Sie Han Solos bestes Stück dann 90 Grad um seine Flugachse.

Der **RICHTIGE** *Weg*

TIP 87: Nutzen Sie die größeren Hallen, um Verfolger abzuschießen und (im Kreis fliegend) Ihre Schilde aufzuladen. An der Abzweigung wählen Sie den schlecht beleuchteten Weg zum Reaktor. In der folgenden Halle visieren Sie das Lafettengeschütz an – dort befindet sich der Ausgang. Nun geht's geradewegs zum Reaktor des Todessterns.

AUSGANG *beim Geschütz*

SCHIESSEN *und fliehen*

TIP 88: Sobald Ihr Flügelmann Rot 1 mit seiner Rakete getroffen hat, schießen Sie Ihre auf den Reaktor ab (er muß auf 12 Prozent beschädigt worden sein) und verschwinden schnellstens durch den freigemachten Haupttunnel an die Oberfläche. Herzlichen Glückwunsch – das üble Imperium ist geschlagen! Das hätte Lando Calrissian auch nicht besser hinbekommen. GUN

Alle drei Sektoren befreit

Warzone 2100

So sieht die Erde also in 101 Jahren aus: Krieg und Feinde überall. Gut, daß Ihnen die GameStar-Strategen helfen, damit fertig zu werden.

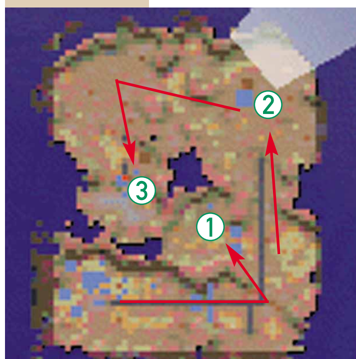
Das originelle Echtzeit-Strategiespiel Warzone 2100 von Eidos ist 32 spannende Missionen lang eine Herausforderung für Strategen. Wir haben uns für Sie durch alle Sektoren gekämpft.

Feldzug 1

Mission 1

PLATZ *sparen*

TIP 1: Sie legen mit dieser Mission den Grundstein für die ganze folgende Kampagne. Richten Sie an Ihrem Startplatz eine kompakte Basis ein, da Sie Platz für viele Gebäude in Ihrem kleinen Tal benötigen.



Mission 1: Bauen Sie platzsparend.

TIP 2: Wehren Sie frühe Angriffe ab, und vernichten Sie mit Ihren Startfahrzeugen den Feindstützpunkt bei (1). Vergessen Sie nicht, dort den Ölturm neu zu errichten, sobald er aufhört zu brennen. Danach attackieren Sie die Feindbasis bei (2). Forschen Sie in der Zwischenzeit, um so bald wie möglich Flammenwerfer produzieren zu können.

Außenposten **VERNICHTEN**

Basis gut **SICHERN**

TIP 3: Sobald Ihnen Wachtürme zur Verfügung stehen, sichern Sie – egal, wieviel Energie das kostet – alle Ölbohrtürme und Engpässe. Vor allem bei (1) und Ihrem Startplatz müssen Sie das gesamte Tal abschirmen. Nehmen Sie sich viel Zeit: Die Basis muß für den Rest des Feldzugs halten.

ENERGIE *wieder aufladen*

TIP 4: Speichern Sie, und warten Sie, bis der ganze Energiebalken voll ist. Sie können dazu ruhig den Computer eine Stunde allein lassen – Ihr Gegner greift von sich aus nicht an. Sobald die Energie voll ist, vernichten Sie auch den letzten Feindposten (3).

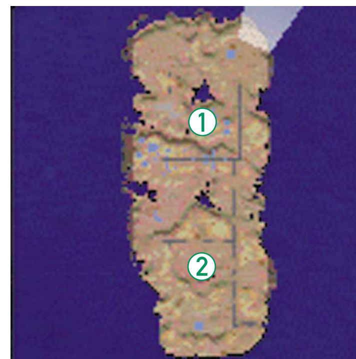
Mission 2

Weitere **GEBÄUDE**

TIP 5: Errichten Sie bei (1) eine weitere Fabrik und ein Forschungszentrum. Die Energie dafür haben Sie aus der letzten Mission mitgebracht.

Einen **VORPOSTEN** *verschonen*

TIP 6: Sobald Sie über fünfzehn Einheiten verfügen, rücken Sie nach (2) vor. Dort befinden sich vier Außenposten der Scavengers. Die ersten drei reißen



Mission 2: Nutzen Sie aufgesparte Energie.

Sie ein, den vierten, hintersten verschonen Sie zunächst. So gewinnen Sie Zeit, um die neuen Artefakte zu erforschen, die Sie aus den ersten drei Stellungen haben. Wenn alles erforscht wurde, bauen Sie ein paar Reparaturfahrzeuge und in allen Ihren Basen Radartürme. Zuletzt greifen Sie die noch übriggebliebene Feindbasis an und machen sie dem Erdboden gleich.

Mission 3

TRANSPORTER *beladen*

TIP 7: Laden Sie acht Kampfeinheiten, ein Reparatur- und ein Baufahrzeug in den Transporter, und fliegen Sie damit in das neue Einsatzgebiet.

LANDEPUNKT *sichern*

TIP 8: Sichern Sie den Landepunkt rasch mit einigen Wachtürmen gegen Angriffe. Erforschen Sie außerdem die neue Technologie, und bauen Sie in Ihrer Heimatbasis neue Fahrzeuge. Währenddessen bewegt sich Ihre Streitmacht samt Reparaturfahrzeug zu (1), um das dortige Artefakt zu erobern. Danach ziehen Sie sich zum Landepunkt zurück und fliegen zur Basis.

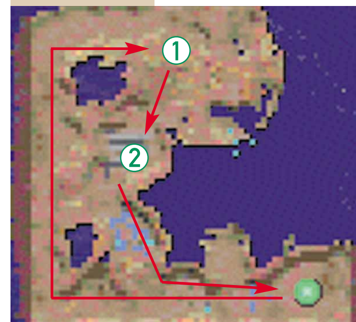


Mission 3: Ihr Ziel ist das Artefakt bei (1).

Mission 4

Von **HINTEN** *in die Basis*

TIP 9: Nachdem Sie mit Ihren Truppen gelandet sind, sichern Sie den Punkt wie in Tip 8 und fordern so lange Truppen an, bis Sie 30 Einheiten in der Region haben. Verlassen Sie nun die Landezone, und folgen Sie dem auf der Karte eingezeichneten Pfeil. Gegnerische Stellungen überrennen Sie einfach. Nachdem Sie bei (1) angekommen sind, zerstören Sie die Basis und stehlen das Artefakt. Das gleiche tun Sie dann bei (2).



Mission 4: Gegen die Basis bei (1) sollten Sie etwa 30 Einheiten aufbieten.

TIP 10: Kehren Sie danach jedoch nicht zum Landepunkt

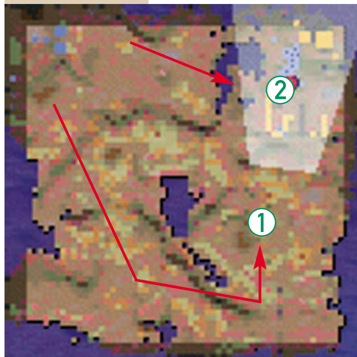
NICHT ZURÜCK *zur Landezone*

zurück. Vielmehr erforschen und bauen Sie neue Einheiten, bis der Timer bei einer Minute ist. Nun ziehen Sie Ihre Truppe zum Startplatz zurück und verlassen die Region. Rüsten Sie alle Fahrzeuge mit Halbketten aus, die Sie in dieser Mission erhalten. Außerdem benötigen Sie mehrere Mörser für den nächsten Auftrag, die Sie jetzt schon mal bauen können.

Mission 5

Karte **ERKUNDEN**

TIP 11: Laden Sie acht Fahrzeuge mit schwerem MG, ein Reparaturfahrzeug und einen LKW in das Transportschiff und fliegen Sie ab. Während der LKW wie gewohnt die Landezone sichert, zuckeln die anderen zum roten Kontrollpunkt im Süden. Danach ziehen die Truppen nach Westen und schließlich wieder nach Norden, zur Basis der Scavenger (1). Nun bekommen Sie Verstärkung.



Mission 5: Weitreichende Mörser sind diesmal besonders wichtig.

TIP 12: Ziehen Sie Ihre Einheiten zurück, und fordern Sie eine stattliche Angriffstruppe an. Vor allem weitreichende Mörser sind wichtig.

ANGRIFFS-TRUPPE *aufstellen*

Sobald zehn Mörser und zwanzig Panzer auf Ihr Kommando hören, greifen Sie die Basis bei (2) an. Ihre Geschütze zerlegen dabei, geschützt von den Panzern, aus der Ferne die Verteidigungstürme.

Mission 6

In der Basis **EINGRABEN**

TIP 13: Der Feind greift früh an – schicken Sie Ihren Abwehrstellungen Verstärkung. Der gegnerische Commander muß unbedingt erledigt werden. Nun graben Sie sich in Ihrer Basis ein und produzieren etwa eine Stunde lang die schwerstmöglichen Einheiten nebst zwei bis drei Commandern.



Mission 6: Sie bekommen eine neue Technologie: Raketenwerfer.

TIP 14: Folgen Sie mit mindestens 50 Kampffahrzeugen, geführt von Commandern und bewaffnet mit Mörsern und Geschützen, dem Pfeil auf der Karte nach (2). Schon nach wenigen Metern dürften Sie auf heftigen Widerstand stoßen.

Basis bei **ÖL**

Bei (1) bauen Sie eine Basis, da dort ein Ölbohrturm errichtet werden kann.

RAKETEN-WERFER *erforschen*

TIP 15: Sie finden im Südosten eine neue Technologie. Sobald Sie die erforscht haben, beginnen Sie sofort mit der Produktion von Raketenwerfern und schicken sie ins Kampfgebiet. Anschließend sollten Sie Ihr Augenmerk vor allem auf die feindlichen Landeplätze richten. Der erste befindet sich im äußeren Nordosten, der zweite auf einem Gebirgsplateau.

Mission 7

BASIS *aufbauen*

TIP 16: Bringen Sie sofort zu Beginn einen Lastwagen nach (1), und errichten Sie dort eine Reparaturwerkstatt und eine Fabrik. Außerdem konstruieren Sie mehrere Fahrzeuge mit schweren Geschützen und Raketenwerfern.



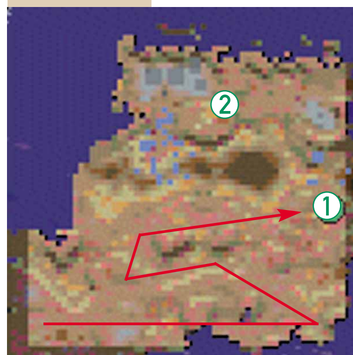
Mission 7: Schalten Sie die bei (2) ankommenden Transporter aus.

TIP 17: Bewegen Sie Ihre Truppen nach (2), dort wird Ihr Gegner mehrmals mit Transportern landen. Sie erkennen deren Landeplätze an dem roten Punkt auf Ihrer Karte. Gelandete Truppen schalten Sie sofort aus. Lassen Sie niemanden entkommen, sonst müssen Sie die Flüchtigen nachher mühsam suchen.

Mission 8

MITTLERE GESCHÜTZE *einladen*

TIP 18: Bauen Sie neun Fahrzeuge mit Cobra-Rumpf, Ketten und mittleren Geschützen. Ein weiteres wird mit einer Reparatureinheit ausgestattet. Bringen Sie die Fahrzeuge per Transporter ins Einsatzgebiet.



Mission 8: Schleichen Sie über den Gebirgsrand nach (1).

TIP 19: Fahren Sie deshalb zunächst den Gebirgskamm herunter, und vernichten Sie dort die schwachen Scavengers. Sobald Sie den Berg verlassen, ortet Ihr Radar die Gegnerbasis. Schicken Sie nun das Reparaturfahrzeug zur Sicherheit zum Anfangspunkt zurück, und stellen Sie Ihre anderen Einheiten auf »Nicht feuern« um.

Gegner **IGNORIEREN**

Danach fahren Sie am Gebirgsrand entlang zu (1). Ignorieren Sie dabei das gegnerische Feuer – es reicht, wenn Sie eine Einheit zur Zone durchbringen. Danach fordern Sie Verstärkungen an.

Basen **VERNICHTEN**

TIP 20: Mit 20 Raketenwerfern und Geschützpanzern lassen sich die Feindbasen bei (2) rasch vernichten. Sie finden drei neue Technologien. Stellen Sie ein Vehikel zusammen, das aus dem neuen Rumpf, Rädern und einem leichten Maschinengewehr besteht. Mit diesen Aufklärungseinheiten können Sie die Karten schneller erkunden. Ziehen Sie Ihre Einheiten erst zur Landezone zurück, wenn die Zeit fast abgelaufen ist.



Mission 9: Hier hilft nur ein Massenangriff.

Mission 9

TIP 21: Attackieren Sie mit Artillerie und Panzern die riesi-

Mit Masse **ANGREIFEN**

ge Basis bei (1). Lassen Sie mindestens ein Gebäude dieses Camps unbehelligt, und forschen Sie die restliche Zeit. Danach vernichten Sie alles und werden anschließend automatisch zurückgeflogen. Die Basis der Scavengers darf diesmal stehenbleiben, da sie nichts mit dem Ziel Ihrer Mission zu tun hat.

Mission 10

Einheiten **UMRÜSTEN**

TIP 22: Konstruieren Sie zu Beginn mit den neuen Technologien bessere Fahrzeuge. Die Rümpfe Ihrer Gegner sollten niemals erste Wahl sein, da im Kampf Rumpfpunkte und Panzerung wichtiger sind als Schnelligkeit. Generell gilt: Nur die fortgeschrittensten Technologien nutzen.



Mission 10: Besetzen Sie die Landezonen der feindlichen Transporter.

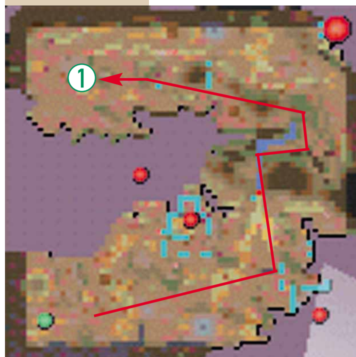
TIP 23: Wie in Mission 7 landen feindliche Frachter bei den Dropzones, die auf unserer Karte mit (1), (2), (3) und (4) bezeichnet sind. Besetzen Sie die Zonen, und sperren Sie wichtige Zugänge mit Truppen. Dann werden sich die Angreifer an Ihrer Verteidigung die Zähne ausbeißen.

FRACHTER *abfangen*

Mission 11

Nur **GUTE EINHEITEN**

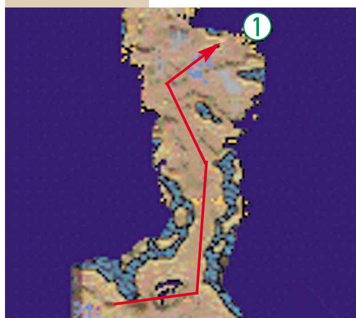
TIP 24: Schicken Sie nur Ihre stärksten Einheiten – vorrangig Veteranen – per Transporter ins Einsatzgebiet. Fordern Sie noch zweimal Truppen an, und rücken Sie dann vor.



Mission 11: Erobern Sie das Artefakt bei (1) mit Panzern, ehe es ausgeflogen wird.

TIP 25: Nach dem Treffen mit ein paar Scavengers erhalten Sie die Nachricht, daß Ihre Feinde ein Artefakt ausfliegen wollen. Da Sie keine Kontrolle darüber haben, wann das geschieht, geben Sie Ihren Einheiten einfach den Befehl, sich nach (1) durchzuschlagen. Ihre Panzer zerstören auf dem Weg die Verteidigungsstellungen des Gegners und erobern das Artefakt. Sie finden einen neuen Geschützturm, den Sie erforschen und einsetzen. Reparieren Sie Ihre Armee, und begeben Sie sich dann zur Landezone zurück.

Nach **NORD-WESTEN**



Mission 12: Verzichten Sie auf Hovercrafts.

Mission 12

TIP 26: Sichern Sie Ihren Landepunkt mit schweren Geschütztürmen. Danach holen Sie die gesamte Armee aus Ihrer Basis per Flieger nach.

TIP 27: Ein schwerer Kampf folgt: Demolieren Sie alle feindlichen Stellungen, dem Pfeil folgend, von Süden nach Norden bis (1). Produzieren Sie unentwegt Truppen, die Sie nachziehen. Setzen Sie statt der neuen Hovercraft-Technologie lieber die gewohnten schweren Panzer und Raketenwerfer ein.

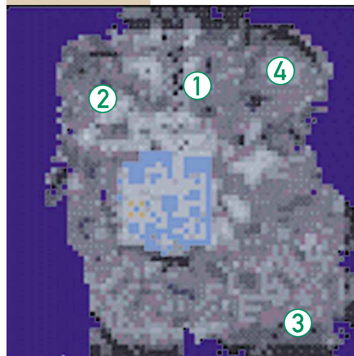
Feind **ZERMÜRBEN**

Feldzug 2

Mission 1

RESTZEIT *nutzen*

TIP 28: Bevor Sie die erste Mission in Angriff nehmen, haben Sie noch zehn Minuten Zeit in Ihrer alten Basis. Nutzen Sie die zum Forschen und Bauen. Fliegen Sie Ihre besten Truppen kurz vor Ablauf des Countdowns aus.



Mission 1: Schalten Sie die Mörser aus.

TIP 29: Rücken Sie unverzüglich mit allen Truppen aus, und vernichten Sie die feindliche Basisstation bei (1). Von dort aus können nämlich versteckte Mörser auf Ihre Verteidigung feuern. Derweil bestellen Sie neue Einheiten aus Ihrer alten Basis nach. Schließlich sammeln Sie Ihre Einheiten wieder und gehen gegen die Feinde bei (2) und (3) vor.

MÖRSER *ausschalten*

Basis **SICHERN**

TIP 30: Danach sichern Sie Ihre Basis so stark es geht, selbst wenn Sie das all Ihre Ressourcen kostet. Gleichzeitig erforschen Sie neue Technologien. Wenn die Zeit fast abgelaufen ist, nehmen Sie noch die Stellung am Nordostrand der Karte bei (4) ein und errichten dort einen weiteren Bohrturm.

Mission 2

Verteidigen und **ABWARTEN**

TIP 31: Sichern Sie Ihre Basis: Lassen Sie nur einen Nordeingang frei. Danach sollten Sie Ihre Armee vergrößern oder Energie speichern, bis der Countdown auf drei Minuten steht.



Mission 2: Warten Sie ab, bis der Countdown auf drei Minuten steht.

TIP 32: Fliegen Sie alle Panzer zu Ihrem Einsatzgebiet. Dort schicken Sie die Fahrzeuge nach (1), wobei unterwegs auftauchende Gegner automatisch bekämpft werden.

Mission 3

TIP 33: Mit frischer Energie errichten Sie Ihre Basis und schlagen den ersten Angriff zurück. Danach ziehen Ihre neu gebauten Streitkräfte sofort gegen das Lager bei (1). Wenn Sie anschließend noch Truppen übrig haben, nehmen Sie sich gleich auch die Basis bei (2) zur Brust. Greifen Sie Konstruktionsgebäude und Bauwagen an. Lassen Sie wie üblich ein Bauwerk stehen.

Basis im **NORDEN** *vernichten*



Mission 3: Bei (1) sollten Sie eine zentrale Reparaturstation errichten.

TIP 34: Errichten Sie zwei neue Basen bei (1) und (3), um die Bohrtürme zu sichern. Da (1) sehr zentral liegt, sollten Sie dort eine Reparaturstation hinstellen. Danach bauen Sie Truppen, speichern Energie und forschen. Vergessen Sie nicht, die Artefakte zu erforschen, die Sie bei den Gegnern finden. Kurz vor Ablauf der Zeit vernichten Ihre Einheiten rasch noch das letzte Feindgebäude.

Mission 4

BASIS *auf die Anhöhe*

TIP 35: Bauen Sie ein Camp auf der Anhöhe, wo in der letzten Mission die feindliche Basis stand. Errichten Sie einen Bohrturm und Abwehrtürme. Nun werkeln Sie wie üblich, bis der Countdown auf 20 Minuten steht.



Mission 4: Fangen Sie den feindlichen Commander bei (1) ab.

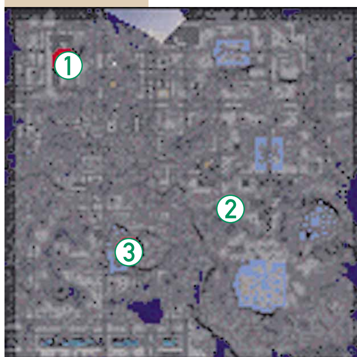
TIP 36: Bringen Sie Ihre stärksten Einheiten mit dem Transporter ins Einsatzgebiet, und ordern Sie sofort einen weiteren Trupp. Mit den erhaltenen Einheiten folgen Sie dem Pfeil auf der Karte, bis Sie bei (1) eine gegnerische Basis sehen. Dort wird der Commander mit seinem kleinen Konvoi vorbeischauen – ein idealer Zeitpunkt, um ihn auszuschalten. Richten Sie alles Feuer auf ihn, und bergen Sie sein Artefakt. Anschließend kehren Sie zur Landezone zurück.

COMMANDER *abfangen*

Mission 5

BLITZATTACKE *ausführen*

TIP 37: Das Gros der Flieger, die Sie zu Beginn attackieren, kommt aus der Feindbasis bei (2). Nehmen Sie sich trotzdem zunächst mit etwa 50 Einheiten die schwächere Stellung bei (1) vor – wenn Sie dort das Kraftwerk zerstören, bricht die gesamte gegnerische Energieversorgung zusammen. Demolieren Sie zudem die truppenproduzierenden Gebäude. Danach ist Basis (2) an der Reihe.



Mission 5: Zerlegen Sie so rasch wie möglich das gegnerische Kraftwerk bei (1).

TIP 38: Schicken Sie mindestens 50 Einheiten gegen die Basis (3) aus. Besetzen Sie nach deren Vernichtung die Landezone. Dann errichten Sie dort eine Basis, erforschen alle Technologien und laden Ihre Energieleiste so lange auf, bis die Missionszeit abgelaufen ist.

LANDEZONE *besetzen*

Mission 6

Sofort **LOSFLIEGEN**

TIP 39: Fliegen Sie sofort ins Einsatzgebiet. Während dort Ihre Truppe die nahen Verteidigungsanlagen ausschaltet, bringt der Transporter neue Einheiten nach, besonders Artillerie.



Mission 6: Hüten Sie sich vor den feindlichen Schnellfeuerkanonen.

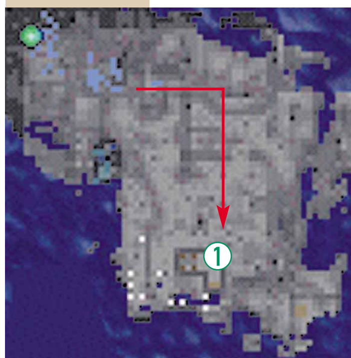
TIP 40: Ihre Aufgabe ist es nicht nur, einen Atomreaktor zu vernichten, sondern die gesamte Basis bei (1). Die bewährte Mischung aus Raketenwerfern und schweren Panzern ist auch diesem Einsatz gewachsen, wenn Sie sie um einige neue Artilleriewaffen aufstocken. Gehen Sie wie gewohnt vor, und achten Sie vor allem auf die gegnerischen Schnellfeuerkanonen. Die Rückkehr zur Landezone beendet die Mission.

BASIS *vernichten*

Mission 7

Landezone **BEFESTIGEN**

TIP 41: Laden Sie schwere Panzer, ein Reparaturfahrzeug und einen Bauwagen in Ihren Transporter, und beginnen Sie den Einsatz. Vernichten Sie nach Ihrer Ankunft gegnerische Gebäude in unmittelbarer Nähe. Per Bauwagen errichten Sie östlich der Landezone mehrere Verteidigungstürme und bauen überall Flak-Stellungen auf.

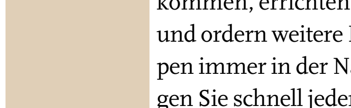


Mission 7: Mit etwa 60 Einheiten können Sie den entscheidenden Angriff wagen.

TIP 42: Besonders gefährlich sind die indirekt feuernden Waffen ganz hinten in der Basis bei (1). Sammeln Sie deshalb eine Gruppe von mindestens je 20 Kampfpanzern, Artillerieeinheiten und Raketenwerfern, bevor Sie Ihren Angriff beginnen. Attackieren Sie die Kanonen ganz im Süden bevorzugt. Vergessen Sie nicht, derweil in Ihrer Heimatbasis Einheiten nachzubauen, damit Sie in der nächsten Mission gleich wieder eine Armee haben.

Indirekt feuernde Waffen **VERNICHTEN**

Mission 8



Angriffe **AUSHALTEN**

TIP 43: Laden Sie zwei Baufahrzeuge und schwere Panzer in den Transporter. Bei der Landezone angekommen, errichten Sie unverzüglich einige Türme und ordern weitere Einheiten. Halten Sie Ihre Truppen immer in der Nähe Ihrer Landezone, und schlagen Sie schnell jeden Angreifer zurück.

VTOLS *einsetzen*

TIP 44: Die Basis (1) ist auf dem Landweg kaum einnehmbar, allerdings nur schwach gegen Luftangriffe gesichert. Holen Sie also mehrere Flieger nach, die aus Mantis-Rümpfen, Lancern und Geschützen bestehen. Dazu kommen noch Anti-Panzer-Bomben. Greifen



Mission 8: Die flinken VTOLs sind Ihre wichtigste Waffengattung.

Sie zunächst die beiden Fabriken bei (1) an, dann die Cyborg-Labors und schließlich die Artillerie, die von Mauern umgeben ist. Um die VTOLs aufladen zu können, bauen Sie ein paar Landedecks.

TIP 45: Nun können Ihre Landeinheiten in Richtung (2) vorrücken, wo das Radar steht. Greifen Sie an, und holen Sie sich Luftunterstützung, falls Ihnen die Abwehranlagen zu schaffen machen.

Mission 9

FLAK gegen VTOLS

TIP 46: Fliegen Sie mit einem Bauwagen, drei Flak-Fahrzeugen und sieben Panzern mit Hochgeschwindigkeitsgeschütz zum Einsatzgebiet. Diese Streitmacht kann alle Angriffe zurückschlagen.

ARTILLERIE positionieren

TIP 47: Bei (1) liegt die erste Basis des Gegners. Sichern Sie Ihre Landzone, und statten Sie sie mit einem Sensor und Artillerie aus. Damit können Sie die Feindbasis ohne Verluste erledigen. Ordern Sie jedoch wie üblich ständig Truppen nach.

Feind VERNICHTEN

TIP 48: Sobald Sie über 20 Panzer und 20 Artillerieeinheiten verfügen, vernichten Sie den Gegner systematisch: Erst Basis (2), dann (3), dann (4). Starken Widerstand haben Ihre Einheiten nicht zu erwarten. Bei (4) sollten Sie allerdings auf die weitreichenden Waffen achten, die Ihrer Armee starken Schaden zufügen können, wenn Sie nicht rasch mit eigener Artillerie kontern. Bevor Sie das letzte Gebäude vernichten, reparieren Sie nochmal alle Einheiten.



Mission 9: Hüten Sie sich vor Fliegern.

Mission 10

Landezone SICHERN

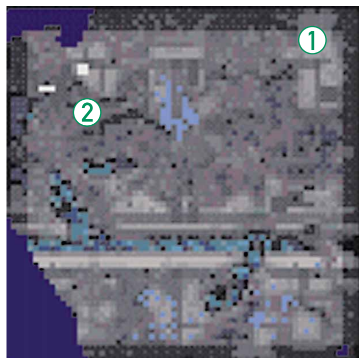
TIP 49: Starten Sie diese Mission mit den gleichen Einheiten wie in der vorigen. Ein Bauwagen sichert die Landezone, Geschützpanzer wehren feindliche Landattacken ab, und drei Flak-Fahrzeuge kümmern sich um die gegnerischen Flieger.

ANGRIFF planen

TIP 50: Mit Artillerie und 20 Panzern rücken Sie bis (1) vor, zerlegen die Basis und lassen das dortige Artefakt zu Forschungszwecken mitgehen. Nachdem Sie noch das nahe Kraftwerk demoliert haben, ziehen Sie sich wieder zurück.

Angriff aus der LUFT

TIP 51: Holen Sie mehrere VTOL-Lancer und VTOL-Geschütze zur Landezone, und errichten Sie mit



Mission 10: Mit VTOLS gegen Basis (2).

Ihren Bauwagen Landeplätze. Dann greifen Sie gezielt die Basisgebäude des Feindes bei (2) an. Oberste Priorität haben Produktionsstätten. Achten Sie auf die Luftabwehrstellungen im Süden der feindlichen Basis. Nachdem die Anlage ordentlich geschwächt wurde, schicken Sie Bodentruppen hinterher. Lassen Sie jedoch wie immer ein Gebäude stehen.

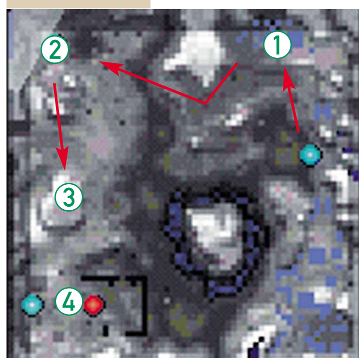
Einheiten **REPARIEREN**

TIP 52: Reparieren Sie so viele Fahrzeuge wie nur möglich, bevor der Countdown abläuft. Zusätzlich bauen Sie mit dem neuen Tiger-Rumpf weitere Panzer.

Mission 11

Truppen **AUSFLIEGEN**

TIP 53: Fliegen Sie von Beginn an so viele Einheiten wie möglich per Transporter aus. Die erste Gruppe sollte aus zwei Baufahrzeugen und den Panzern bestehen, die Sie in der vorigen Mission gebaut haben. Diese Truppen werden in der nächsten Kampagne Ihre Startmannschaft darstellen.


Mission 11: Evakuieren Sie Ihre Truppen.

TIP 54: Halten Sie gegen die Übermacht durch. Errichten Sie Luftabwehrstellungen des neuesten Typs, und stärken Sie Ihre Mauern mit Türmen. Beladen Sie immer wieder den Transporter mit Truppen. Wenn schließlich die Atomraketen einschlagen, haben Sie die Kampagne gewonnen.

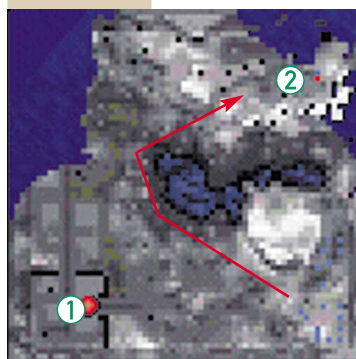
Basis **VERTEIDIGEN**

Feldzug 3

Mission 1

CYBORGS *bauen*

TIP 55: Nördlich Ihres Landepunktes warten schon ein paar gegnerische Einheiten auf Sie, die Sie dort verjagen. Danach ordern Sie sofort neue Kampfmaschinen und errichten ein Hauptquartier, ein Kraftwerk und eine Cyborgfabrik, in der Sie Sturmschützen rekrutieren. Ihr Feind hat überlegene Truppen, die sich auf konventionellem Wege nicht schlagen lassen. Allerdings flüchtet er, wenn Sie seine Einheiten stark beschädigen, um sie zu reparieren.



Mission 1: Gute Flugabwehr ist alles.

TIP 56: Nachdem Sie einige Ölbohrtürme im Norden errichtet haben, gilt es im westlichen Eingang Ihrer Basis eine gute Verteidigung aufzubauen. Stellen Sie in die vordere Reihe schwere Schnellfeuerkanonen, dahinter Sturmgeschütze und Lancer. Auf den befahrbaren Berg kommt Artillerie. Auch eine Luftabwehr ist sehr wichtig, da Nexus mit Bombern attackiert.

ABWEHR *aufbauen*

Schwache Basen **ANGREIFEN**

TIP 57: Nun bauen Sie eine Armee von 50 Einheiten auf – wie gewohnt Panzer und Artillerie gemischt. Danach beginnen Sie einen Eroberungszug gegen die Basen (1), (2) und (3). Deren Verteidigung ist schwach, allerdings schickt Nexus bald Verstärkung. Sie müssen also ziemlich schnell sein.

FLUGZEUGE *bauen*

TIP 58: Für die letzte Basis (4) benötigen Sie Luftstreitkräfte. Bauen Sie zehn VTOLs mit Lancern, fünf mit Bunker-Bustern und fünf mit Anti-Panzer-Bomben. Als Landeplatz für Ihr Geschwader wählen Sie die Position, wo Basis (1) von Nexus stand. Ihre Flieger starten von dort aus regelmäßig Angriffe auf (4). Schalten Sie zuerst die Luftabwehr aus.

Mission 2

Auf Angriff **VORBEREITEN**

TIP 59: Fliegen Sie einige Gefechtspanzer, ein Reparaturfahrzeug und zwei Bauwagen zur Landezone. Dort sichern Sie das umliegende Gebiet, da Sie bald angegriffen werden.



Mission 2: Vernichten Sie das Radar bei (1).

TIP 60: Sie benötigen VTOLs mit Anti-Panzer-Bomben sowie Bunker-Bustern, um die Basis bei (1) auszuschalten. Verschonen Sie die Raketensilos und den Radarturm.

TIP 61: Säubern Sie die gesamte Karte mit Ihren Fliegern von feindlichen. Suchen und zerstören Sie auch sämtliche Abwehrstellungen. Derweil fordern Sie zehn schwere Kampfpanzer an.

FLUCHT *antreten*

TIP 62: Kurz vor dem Ablauf des Countdowns vernichten Sie noch die Raketensilos und das Radar. Danach fliehen Sie aus der Region. Sämtliche Einheiten müssen (2) erreichen. Stecken Sie alle Bodentruppen inklusive der eben angeforderten Panzer, Bauwagen und Reparaturfahrzeuge in eine Gruppe, und geben Sie ihr einfach den Marschbefehl zum Zielort. Die Flieger greifen ein, wenn die Bodentruppen angegriffen werden. Da (2) stark durch Luftabwehr verteidigt ist, werden Sie vermutlich Ihre ganze Luftstreitmacht verlieren.

Mission 3: Nexus übernimmt Ihre Einheiten! Das können Sie nicht zulassen.

Mission 3

TIP 63: Bauen Sie von Grund auf eine neue Armee. Den Hauptteil sollten dabei Flieger ausmachen.

ARTEFAKTE *bergen*

TIP 64: Mit der üblichen Fliegertruppe attackieren Sie die Basen (1), (2) und danach die Luftabwehrstellungen und Raketenwerfer im Nordosten bei (3). Die Artefakte können Sie bergen, indem Sie mit den Flugzeugen einfach genau daneben landen.

FLIEGER *gegen Nexus*

TIP 65: Nach der Zwischensequenz attackieren Sie die Gamma-Basis bei (4). Auch dort helfen nur Flugzeuge. Zuletzt sammeln Sie noch die Artefakte ein und jagen ein paar flüchtige Fahrzeuge und Cyborgs, die sich im Gelände verstecken.

Mission 4

Zeit **ABWARTEN**

TIP 66: Sie benötigen für diese Mission maximal 15 Minuten, haben jedoch eine Stunde. Die Zeit nutzen Sie zum Forschen, Bauen und weiteren Befestigen Ihrer Basen. Nebenbei konstruieren Sie fünf Lasertanks und fünf schwere Geschützpanzer.

TIP 67: Laden Sie die eben gebauten Einheiten in den Transporter, und fahren Sie auf der neuen Karte zu (1). Sobald Sie das zu rettende Team gefunden haben, reißen Sie die Panzersperren ab und geben den Rückzugsbefehl.

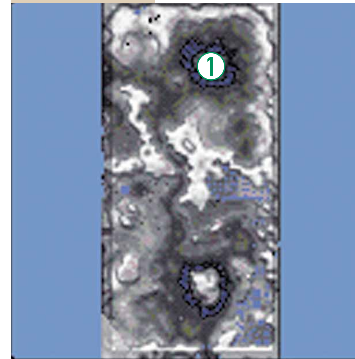


Mission 4: Rücken Sie nach (1) vor, um den Transport zu retten.

Mission 5

Einheiten **RECYCELN**

TIP 68: Nexus übernimmt gleich zu Beginn der Mission Ihr Hauptquartier, das Sie danach zerstören müssen. Beginnen Sie sofort mit der Erforschung des Artefakts, und recyceln Sie die Veteraneneinheiten aus der letzten Mission rasch. Nexus wird ohne Pause alle möglichen Einheiten, Gebäude und Verteidigungseinrichtungen übernehmen. Sie können leider nichts dagegen tun.



Mission 5: Die Truppen des Gegners sammeln sich oft im Nordteil bei (1).

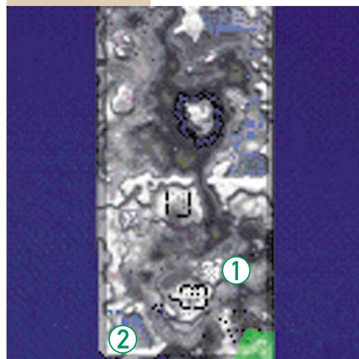
TIP 69: Nachdem das Artefakt erforscht ist, stoppen die Übernahmen. Nexus hat jedoch eine große Armee in Ihre Zone geschickt, die Sie in der nächsten Stunde zerstören müssen. Bauen Sie massenhaft Artilleriestellungen und Raketenwerfer. Den Rest erledigen einige Bodentruppen und Ihr bewährtes VTOL-Geschwader. Bei den Angriffen zerstörte Stellungen und Bohrtürme können Sie in der nächsten Mission neu errichten. Nexus sammelt seine Einheiten übrigens besonders gerne in der nördlichen Gegend bei (1).

Armee **VERNICHTEN**

Mission 6

Basis im **SÜDOSTEN** *finden*

TIP 70: Sie müssen innerhalb von zehn Minuten die zweite Gamma-Basis bei (2) finden. Fahren Sie einfach direkt nach Süden. Danach wird die Karte vergrößert und schließt sich an die Karte mit Ihrer alten Basis an. Der Norden muß jedoch nicht mehr verteidigt werden.



Mission 6: Nachdem die Basis Ihnen gehört, attackieren Ihre VTOLs bei (2).

TIP 71: Nexus hat drei Basen bei (1), die sehr nah zusammenliegen. Schicken Sie Ihre VTOLs. Lassen Sie wie gewohnt ein einzelnes, unwichtiges Gebäude unbehelligt.

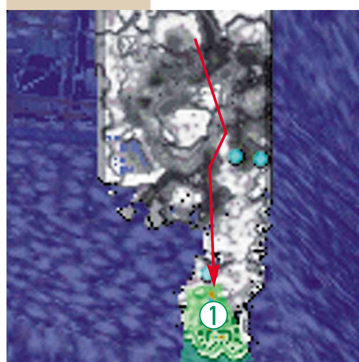
TIP 72: Bauen Sie eine gewaltige Armee (etwa 100 Einheiten) mit den neuesten Technologien. Außerdem sichern Sie Ihre Basis, die Sie in dieser Mission neu erhalten haben, stark ab. Erst dann vernichten Sie das letzte Gebäude.

ARMEE *aufbauen*

Mission 7

Truppen **EVAKUIEREN**

TIP 73: Verlegen Sie unverzüglich sämtliche Flugzeuge und Einheiten in die Gamma-Basis im Süden, die Sie in der vorangegangenen Mission erhalten haben.



Mission 7: Wenn Sie schnell nach (1) vorrücken, ist die Mission rasch zu lösen.

TIP 74: Schicken Sie Ihre gesamte Armee in das feindliche Lager bei (1). Verteidigungsanlagen auf hohen Bergen attackieren Sie mit Fliegern, den Rest erledigen Ihre mächtigen Panzer im Vorbeifahren. Im tiefen Süden der Basis liegen Raketensilos, die den Killersatelliten im Orbit vernichten können. Diese müssen Sie erreichen und einnehmen. Zerstören Sie dabei alle Gebäude rund um die wichtigen Silos, und sichern Sie die Artefakte, die sich dort verbergen. Sobald die Meldung ertönt, daß Sie die Silos eingenommen haben, wartet die nächste Aufgabe auf Sie.

Großangriff mit **BODEN-TRUPPEN**

WESTEN *meiden*

TIP 75: Den gesamten Westen sollten Sie übrigens während dieser Mission tunlichst meiden. Nexus hat dort eine weitere starke Basis installiert, die Sie jedoch nicht zerstören müssen.

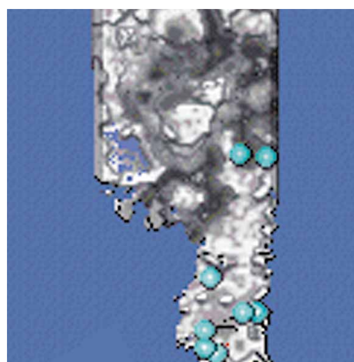
Mission 8

Sofort **FORSCHEN**

TIP 76: Sie können in dieser Mission nicht mehr auf Basen oder Einheiten im nördlichen Teil der Karte zugreifen. Beginnen Sie unverzüglich mit der Erforschung des Abwehrprogramms gegen Nexus. Brechen Sie zur Not andere Forschungen ab.

Armee **FORMIEREN**

TIP 77: Formieren Sie die Restbestände Ihrer Armee, die aus der letzten Mission übrig sind, zu einer neuen, starken Streitmacht, und bewegen Sie die zu Ihrer Basis. Dort sollten Sie in der Zwischenzeit den Zugang mit Geschütztürmen verschließen und sich einigeln. Vergessen Sie nicht, ausreichend Artillerie zu bauen.



Mission 8: Erforschen Sie das Abwehrprogramm, und igeln Sie sich ein.

TIP 78: Sobald der Countdown abgelaufen ist, wird eine große Streitmacht von Nexus in der Zone auftauchen und Sie attackieren. Schlagen Sie den angreifenden Feind zurück, reparieren Sie Ihre Truppen, und bewegen Sie alle Einheiten zurück zu den Raketensilos.

ANGRIFFE *abschlagen*

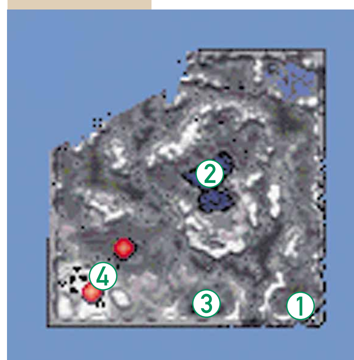
CODES *erforschen*

TIP 79: Nach der Erforschung des Abwehrprogramms gegen Nexus müssen Sie nur noch drei Zugangscodes für die Raketen erforschen. Danach ist die Mission gewonnen – der Showdown steht an.

Mission 9

Flieger **AUFRÜSTEN**

TIP 80: Bevor Sie ins Einsatzgebiet fliegen, haben Sie 30 Minuten Zeit, eine Armee zu bauen. Zunächst einmal verbessern Sie Ihre Flugzeuge mit dem mittleren Rumpf von Nexus, ersetzen die Flashlight-Laser durch die neue Variante und tauschen die Nadelgeschütze gegen Magnetgeschütze aus.



Mission 9: Versuchen Sie, die Lufthoheit zu gewinnen, ehe Sie Basis (4) angreifen.

TIP 81: Danach errichten Sie drei Fabriken und drei VTOL-Fabriken. Einige Cyborgfabriken sollten Sie noch besitzen. Die Eroberung aller Bohrtürme und das Errichten von Kraftwerken ist ebenfalls Pflicht. Produzieren Sie nun pausenlos die stärksten Einheiten, bevorzugt Laserfahrzeuge und Panzer mit Magnetgeschützen. Kurz vor Ablauf des Countdowns fliegen Sie los.

BOHRTÜRME *einnehmen*

Basen **ZERSTÖREN**

TIP 82: Schützen Sie den Eingang Ihrer Landezone mit Magnetgeschützen, und sichern Sie alles mit Flak-Stellungen ab. Nachdem Sie etwa 40 Bodeneinheiten haben, rücken Sie nach (1) vor und zerstören die dortige Basis. In der Zwischenzeit ordern Sie Flieger, welche die Stellung bei (2) demolieren. Das nächste Ziel sind die VTOL-Fabriken bei (3).

Nexus **AUSLÖSCHEN**

TIP 83: Der Rest ist reine Routine. Zermürben Sie langsam die Feindbasis bei (4), denn nur diese muß zum Gewinnen der Mission wirklich vernichtet werden. Da die anderen Basen bereits zerstört sind, können Ihre Flieger nach dem Ausschalten der örtlichen Luftabwehr ohne Probleme operieren. Sobald die Basis vernichtet wurde, haben Sie Warzone 2100 gewonnen! Meiden Sie die anderen Teile der Karte, denn dort befinden sich noch weitere Basen. GUN

Profi-Taktiken zum Taktik-Hit

Jagged Alliance 2

Arulcos Luft ist ziemlich bleihaltig – mit unseren Taktiken zum Söldnerspektakel und Tips zum Waffenbasteln (über-) lebt es sich gleich viel leichter.

Deidrannas Schergen, Aliens und anspruchsvolle Mitarbeiter erschweren Ihren Befreiungs-Feldzug im Strategiespiel Jagged Alliance 2. Doch die gewieften GameStar-Generäle haben Überlebenstaktiken gesammelt und von SirTech eine Liste aller Waffen-Basteleien für Sie ergattert.

Die ersten Söldner

Punkte auf **DREI** *Werte verteilen*

TIP 1: Verteilen Sie »Ihre« 40 Charakterpunkte auf die drei Fähigkeiten Treffersicherheit, Gesundheit und Beweglichkeit. Die anderen fünf Eigenschaften können Sie entweder später steigern oder die entsprechenden Aufgaben ganz Ihren Söldnern überlassen.

Drei **SÖLDNER** *reichen*

TIP 2: Stellen Sie zunächst nur drei, maximal vier, Söldner ein, die eine Treffsicherheit von mindestens 80 haben. Beispielsweise Scope, die eine gute Schützin und relativ günstig ist – außerdem bringt sie eine MP mit. Achten Sie auch bei Ihren Begleitern noch hauptsächlich auf Gesundheit und Beweglichkeit.

AKTE *vollständig lesen*

TIP 3: Neben den Charakterwerten beschreibt die Akte eines Söldners auch seinen »Lebenslauf«. Der enthält oft wichtige Hinweise. Grunty zum Beispiel ist sehr beliebt und erhöht die Moral in seinem Team. Falls er allerdings stirbt, verlassen Kollegen mit niedriger Moral schnell Ihre Truppe!

EINE *Woche mieten*

TIP 4: Anfangs reicht eine Vertragslaufzeit von einer Woche. Zwei wären zu teuer, bei nur einem Tag besteht die Gefahr, daß Ihr Angestellter Sie bald wieder verläßt. Sobald Sie es sich leisten können, schließen Sie nur noch zweiwöchige Kontrakte ab – das ist auf den Tag umgerechnet am billigsten.



Zu Tip 3: Scope ist eine hervorragende Schützin – und gar nicht mal teuer.

LAUFZEIT *checken*

TIP 5: Kontrollieren Sie auf dem Strategie-Bildschirm regelmäßig, wie lange ein Vertrag noch läuft: Unter 72 Stunden wird's kritisch, vor allem bei Söldnern, die noch nicht lange bei Ihnen sind. Verlängern Sie deshalb rechtzeitig, notfalls für nur einen Tag.

M.E.R.C.- *Söldner im Hinterland einsetzen*

TIP 6: Nach einigen Tagen meldet sich Specky über E-Mail und bietet ebenfalls Söldner an. Seine Kämpfer sind zwar nicht doll, eignen sich aber in Hinterland-Städten für Aufgaben, die nicht besonders eilig sind, etwa Miliz trainieren oder Ausrüstung flicken. Durch eifriges Training steigern sie zumindest einen Wert recht schnell. Vorsicht – wenn Sie Specky nicht rechtzeitig bezahlen (über seine Webseite), gehen seine Lohnkrieger nach drei Mahnungen stiften.

REBELLEN *schließen sich an*

TIP 7: Die Rebellen in Ost-Omerta (im Kellerraum des nordöstlichen Hauses) stellen Ihnen nach Ihren ersten Erfolgen weitere Gratis-Kämpfer zur Verfügung: Erst Dimitri, dann Miguel. Ein Besuch lohnt sich also, eventuell müssen Sie öfter vorsprechen.

Waffen und Ausrüstung

Das **BESTE** *für die Besten*

TIP 8: Beim Ausstaffieren Ihrer Trupps gilt die einfache Regel »Das Beste für die Besten«. Sehr gute Schützen sollten also die besten Waffen und Panzerungen bekommen. Sonnenbrillen, Gewehrständer, Zielfernrohr, Laserpointer und andere Upgrades gehören ebenfalls ins Inventar der Scharfschützen.

Die passende **WAFFE** *wählen*

TIP 9: Die ideale Waffe schlechthin gibt es nicht: Je nach Einsatzort sind unterschiedliche Qualitäten gefordert. Im offenen Gelände und auf lange Distanzen ist ein Karabiner oder Scharfschützengewehr gut – in Gebäuden oder unübersichtlichem Terrain können Sie beide vergessen, weil sie keine Feuerstöße abgeben, die auf kurze Entfernungen wahre Wunder wirken. Bei Maschinenpistolen ist's genau andersherum: Draußen pfui, innen hui.

Eine Waffe als **RESERVE**

TIP 10: Ihr Trupp sollte mindestens eine Waffe mehr mitführen, als er Mitglieder hat: Falls ein Schießprügel ausfällt oder Munition fehlt, steht der betroffene Kämpfer nicht mit leeren Händen da.

Verbandszeug für **ALLE** **TIP 11**: Spendieren Sie jedem Söldner Verbandszeug, damit er Wunden selber versorgen kann. Falls genug Platz ist, sollten Sie auch die Feldflaschen verteilen, um einen Bewußtlosen notfalls mit seinem eigenen Wasser aufzupäppeln (dazu im Einzel-Inventar mit der Flasche auf den Mund klicken).

Nur wenige **KALIBER** *wählen* **TIP 12**: Vor allem in der Anfangsphase ist Munition knapp. Ihre Belegschaft sollte sich daher auf wenige Waffen-Kaliber beschränken, damit sie sich gegenseitig mit Patronen aushelfen kann. Ideal sind 5.56er und 9 mm, denn 7.62 mm, 5.45 mm oder .45er-Projektile sind zunächst Mangelware.

Granaten **VERTEILEN** **TIP 13**: Es bringt wenig, wenn einer alle Granaten schleppt: Verteilen Sie an jeden gleiche Typen in Zweierpacks (also zwei Betäubungs- an Söldner A, zwei Spreng- an B, zwei Tränengasgranaten an C). Falls Sie nicht genug Wurfkörper haben, sollten die beweglichsten Kämpfer die Granaten tragen, denn ein Wurf kostet einige Punkte, und man will ja nach der verheerenden Explosion noch in Deckung...

STEMMEISEN *und* **DIETRICH** **TIP 14**: Jeder Trupp sollte ein Stemmeisen mitführen, das der Kräftigste bekommt; außerdem ein Schlosserset für den technisch Versiertesten. So sind Sie auf widerspenstige Türen und Kisten gut vorbereitet.

SCHROT *gegen Schlösser* **TIP 15**: Wenn Sie Schlösser aufschießen wollen: Nehmen Sie eine Schrotflinte. Granaten oder Sprengstoff sind hingegen Verschwendung. Falls Sie trotzdem zu Explosivstoffen greifen wollen, speichern Sie vorher ab – wenn sich die Sprengung nicht gelohnt hat, können Sie den Spielstand wieder laden.



Tip 15: Schrotflinten sind gegen Schlösser ideal. Bei knapper Munition sollten Sie vorher speichern.

PLATZ im *Inventar sparen* **TIP 16**: Mit etwas Feintuning lassen sich im Inventar die knappen Slots freimachen: Schlüssel kommen an den Schlüsselbund eines einzigen Söldners. Zwei halbleere Magazine, Verbandskästen oder Arztkoffer fügen Sie zu einem zusammen. Außerdem muß nicht jeder Kämpfer einen Arztkoffer schleppen – besser ist es, wenn einer zwei trägt, so spart der erste einen Slot.

GEWICHT *reduzieren* **TIP 17**: Kontrollieren Sie in jedem Einzelinventar, wie schwer sein Inhalt ist – mit mehr als 100 Prozent Auslastung kämpft es sich schlechter. Legen Sie vor Gefechten nicht benötigtes Zeugs (Werkzeugkästen, Arztkoffer, überflüssige Waffen und Munition) ab.

Waffen-Basteleien

Objekte **KOMBINIEREN** **TIP 18**: Viele Gegenstände können Sie kombinieren, um Waffen und Ausrüstung zu basteln oder zu verbessern. Die meisten Objekte werden bei jedem Neustart allerdings zufällig verteilt – wir können Ihnen also nicht sagen, wo sich welcher Gegenstand befindet. Da hilft nur Stöbern in Schubladen und Schränken...

REICHWEITE *erhöhen* **TIP 19**: Kombinieren Sie ein Stahlrohr (kein Aluminiumrohr!) mit Klebeband und Sekundenkleber. Das ergibt eine Laufverlängerung; wenn Sie die in ein Gewehr einbauen, feuert es fortan zehn Felder weiter. Reparieren Sie den neuen Lauf regelmäßig – vor allem bei Feuerstößen fällt er Ihnen sonst vor die Füße.

Schneller **FEUERN** **TIP 20**: Aus einem Aluminiumrohr und einer Metallfeder wird ein besserer Schlagbolzen. Die Waffe, in die er eingebaut wird, hat anschließend eine um 20 Prozent höhere Schußfrequenz; Sie brauchen pro Schuß also weniger Aktionspunkte.

Super- **PANZERUNG** **TIP 21**: Söldner, die Spectra-Helm, -Weste sowie -Leggings tragen und alle drei mit Compound 18 härten, bekommen einen Rüstungsbonus: Wenn alle Teile unbeschädigt sind, steigt der Panzerungswert auf 100 Prozent. Noch höher wird er, wenn Sie zusätzlich eine Keramik- oder Kevlarplatte unter die Weste stopfen. Die (sehr seltenen) Platten gehen allerdings nach dem ersten Treffer meistens flöten.

PLATTEN *einlegen*

MOLOTOW- *Cocktails* **TIP 22**: Wenn Sie ein T-Shirt (gibt's in der »Kinderfabrik« in Drassen) mit einem Messer zerschneiden, den Stoffstreifen mit einer Flasche (gibt's in jeder Bar) und Benzin kombinieren, erhalten Sie einen Molotow-Cocktail, den Sie wie eine Granate werfen.

MURMEL- *Falle* **TIP 23**: Streuen Sie Murmeln auf Fußböden oder Straßen – wenn der Gegner drüberläuft, fällt er auf die Nase und bleibt für eine Runde hilflos liegen.

ALARM- *Anlage* **TIP 24**: Wer eine Dose mit einem Faden verbindet, bekommt kein Kinder-Feldtelefon, sondern eine praktische Lärmfalle: Klicken Sie mit der Dosen-Faden-Kombi auf eine Tür. Wenn sie ein Feind öffnet oder hindurchgeht, werden Sie lautstark gewarnt.

RADAR- *Gerät für die Mini-Karte* **TIP 25**: Komplizierter ist ein Radargerät zu basteln, das versteckte Gegner auf der Mini-Taktikkarte anzeigt. Dafür müssen Sie eine Röntgenröhre mit Kaugummi kombinieren, anschließend einen »Lame Boy« mit Kupferdraht. Stecken Sie die beiden neuen Gegenstände zusammen, fügen Sie Batterien hinzu, und fertig ist das sehr hilfreiche Mini-Radar.

Kampftaktiken

Volle **DECKUNG** **TIP 26**: In umkämpften Sektoren lautet die erste Regel: »Kopf runter!« Zum Rundenende sollte kein Söldner stehen, sondern immer liegen oder zumindest knien. Nutzen Sie Deckung wie Bäume, Büsche oder Zäune grundsätzlich aus, auch wenn es Aktionspunkte kostet. Schützen mit Zweibein am Gewehr feuern möglichst immer liegend.

GEMEINSAM *vorrücken* **TIP 27**: Solange Sie noch im Echtzeit-Modus sind, also keinen Gegner gesichtet haben, muß Ihr Trupp unbedingt dicht beieinander bleiben. Schnellere Kämpfer preschen nämlich gerne vor; nach dem ersten Feindkontakt dauert es dann ewig, bis die anderen nachkommen. Legen Sie beim Anmarsch also Pausen ein, damit die Langsameren nachrücken können.

ABSTAND *halten* **TIP 28**: Im Gefecht dürfen Ihre Teammitglieder nicht zu dicht nebeneinander liegen, sonst trifft ein feind-



Tip 28: Wenn der Gegner Granaten hat, sollten Ihre Söldner sechs Felder Abstand voneinander halten.

licher Fehlschuß schnell den Nachbarn. Halten Sie deshalb mindestens ein Feld Abstand; wenn der Gegner Granaten einsetzt, erhöhen Sie den Zwischenraum auf sechs Felder. Zu groß dürfen die Entfernungen zwischen den Söldnern aber auch nicht werden. Falls ein Kollege mal Erste Hilfe oder Munition braucht, muß er schnell erreichbar sein.

Im Wechsel **SICHERN**

TIP 29: Die folgende Taktik hat sich beim Annähern an den Gegner bewährt: Während die Söldner an der Spitze (idealerweise drei von sechs) liegen bleiben und sichern, robben die hinteren an ihnen vorbei ein kurzes Stück vor, um daraufhin selbst in Deckung zu krabbeln. Jetzt folgen die neuen Hintermänner, um wiederum vor den Liegenden die Sicherung zu übernehmen. So haben Sie bei einem überraschenden Feindkontakt immer drei Kämpfer in Deckung, die sich mit voller Punktzahl plus fünf Bonuspunkten gegen die Angreifer wehren können.

ERST DREHEN, *dann hinlegen*

TIP 30: Falls Sie stehend oder kniend einen Gegner erspäht haben, aber noch nicht ganz in seine Richtung schauen: Drehen Sie sich erst zu ihm um, bevor Sie sich hinlegen. Stehend kostet das Umdrehen nämlich nur einen Aktionspunkt, kniend zwei und liegend satte sechs – Sie sparen also bis zu fünf Punkte.

Schlechte Schützen feuern **ZUERST**

TIP 31: Ihre schwachen Schützen sollten zuerst schießen: Ein getroffener Gegner geht nämlich meist in Deckung – dann haben es die schlechten Schützen noch schwerer, ihn zu treffen, während die guten ihn oft noch erwischen können.

PANZERBRECHER *zuerst*

TIP 32: Verfeuern Sie zuerst panzerbrechende oder Hohlspitz-Munition, bevor Sie zu den Standard-Geschossen greifen. Es sei denn, die besseren Projektile reichen nicht mehr für einen Feuerstoß.

Zwei **DREIER-TRUPPS** *bilden*

TIP 33: Nehmen Sie den Gegner in die Zange, indem Sie Ihre Kämpen in zwei Dreiergruppen aufteilen. Die sollten nicht zu weit auseinander operieren; rund zehn Felder Abstand genügen meistens, um einzelne, in Deckung gegangene Feinde aus einem günstigeren Winkel oder sogar seitlich zu erwischen.

Lange **ZIELEN**

TIP 34: Schießen Sie nie sofort, sondern spendieren Sie fürs Zielen mindestens einen Extrapunkt. Ausnahmen: Der feuernde Schütze ist sehr gut (mindestens 95 Treffsicherheit), das Ziel kaum zu verfehlen, oder ein Gegner ist bereits »kritisch« verwundet, und Ihr Team hat nur noch Punkte für einen Schuß.

BEWUSST-LOS schießen

TIP 35: Ein Gegner ist so stark gepanzert, daß Ihre Schüsse nicht durchdringen? Halten Sie trotzdem drauf: Nach fünf oder sechs Treffern wird der Opponent durch den wiederholten Aufprall ohnmächtig und bleibt für mindestens eine Runde wehrlos liegen.

Granaten um die ECKE werfen

TIP 36: Sie wissen, wo genau in einem Gebäude ein Gegner lauert, sehen ihn aber noch nicht? Vor allem bei kleinen Räumen sind Tränen- oder Senfgasgranaten ideal, um ihn aus seiner Stellung zu locken oder gleich zu erledigen. Dazu geht Ihr Trupp in Deckung, und ein Söldner wirft den Sprengkörper dicht an die Feindposition. Entweder rennt das Opfer vor ihre Waffen oder bleibt bewußtlos liegen.



Tip 36: Scope weiß, daß ein Feind zwischen den rechten Kisten lauert und hat eine Gasgranate geworfen.

Schnell bei VAKUUM-Granaten

TIP 37: Vakuum-Granaten schicken Ihren Gegner nur sehr kurz ins Land der Träume; nach einer Runde (oder zwei Sekunden Echtzeit) rappelt er sich wieder auf. Im Echtzeitmodus müssen Sie diese kurze Chance nutzen und mit gezogenen Waffen zum Opfer rennen. Bei Sichtkontakt geht so die entscheidende erste Runde an Sie.

Zwei Runden LAUERN

TIP 38: Wenn Sie einen Gegner erledigt haben und keinen weiteren mehr sehen, obwohl noch welche im Sektor sind: Bleiben Sie für zwei Runden in Deckung. Oft taucht dann der nächste Feind auf und wird von Ihrer gesamten Mannschaft (mit voller Punktzahl) heiß empfangen – meistens sogar per Unterbrechung.

Jede Waffe NACH-LADEN

TIP 39: Nachladen kann Leben retten: Spätestens nach dem Wechsel vom Runden- in den Echtzeitmodus sollten Sie jede Waffe aufmunitionieren. Füllen Sie MPs erst mit Pistolenmagazinen gleichen Kalibers nach, bevor Sie MP-Magazine nehmen. Im Kampf greifen Sie dann auf letztere zu – das spart enorm Punkte. Vergessen Sie nicht, die Granatwerfer (auch die an den Gewehren) mit einem neuen Geschoß zu bestücken, falls Sie damit gefeuert haben.

GRANAT-WERFER auffüllen

Gebiete sichern

MILIZ komplett trainieren

TIP 40: Eroberte Sektoren mit Städten, Minen oder Raketenstellungen lassen sich mit Miliz sichern. Trainieren Sie die immer, bis der Quadrant 20 Reguläre enthält. Dabei dürfen nur zwei Söldner pro Sektor ausbilden. Aber: Bei Städten, die sich über mehrere Sektoren erstrecken, können Sie die Trainer paarweise auf die einzelnen Stadtfelder verteilen, um die Ausbildung zu beschleunigen.

AUSBILDER paarweise

Ein FESTER Söldner pro Stadt

TIP 41: Teilen Sie Sektoren mit Miliz einen billigen Söldner zu (bei Städten reicht einer pro Ortschaft). Falls der Feind einzelne Milizionäre erledigt, können Sie schnell neue ausbilden und das Maximum halten.

Lücken in ZÄUNE schneiden

TIP 42: In manchen Sektoren behindern Drahtzäune das Vorwärtskommen Ihrer verteilt positionierten Bürgerwehr – zum Beispiel in Drassen. Wenn Sie die Sperren an einigen Stellen mit einer Drahtschere aufknipsen, kommt die Miliz schneller zum Feind.

Kampf gegen die Aliens

Falls Sie mit »Science Fiction«-Option spielen, gibt's früher oder später Zoff mit Aliens. Wir verraten, wie Sie die Viecher erbarmungslos erledigen.

Drei Alien-TYPEN

TIP 43: Die Aliens gibt's in drei Versionen: kleine schwache, behäbigere große und schließlich die fette Queen. Alle drei spucken Säure, die sich beim Aufprall flächendeckend verteilt und vorübergehend blind machen kann. Die Schwaden bleiben für einige Runden bestehen. Während die kleinen Viecher meist mit zwei Gewehrschüssen erledigt sind, verkraften die größeren zwei bis vier volle Feuerstöße. Die Queen ist ein Kapitel für sich – siehe Tip 50.

Kein RÜCKZUG

TIP 44: Erledigen Sie die Monster in einem Aufwasch; wenn Sie vor Vernichtung der Queen an die Oberfläche zurückkehren, schlüpfen weitere Viecher aus.

Viel MUNITION mitnehmen

TIP 45: Mit weniger als sechs Söldnern haben Sie keine Chance in der befallenen Mine. Jeder Teilnehmer braucht zumindest ein Sturmgewehr und vier Magazine; nehmen Sie auch alle vorhandenen Granaten mit. Idealerweise ist je eine Tränen- (oder Rauch-) und Senfgasgranate dabei – falls Sie welche bei Bobby Ray's kaufen können: tun Sie's. Unterwegs findet sich zwar Nachschub, da Sie aber viele Feuerstöße abgehen müssen, zählt jede Patrone.

BRILLEN ab

TIP 46: Sonnenbrillen behindern unter Tage, ersetzen Sie die Augengläser durch Nachtsichtgeräte.

Keine HEILUNG

TIP 47: Sie können nur an der Oberfläche Wunden vollständig heilen, in der befallenen Mine dürfen Sie Verletzte lediglich verbinden. Speichern Sie deshalb spätestens nach jedem geräumten Level ab, bevor Sie weiter vorrücken. So können Sie jederzeit neu laden, falls ein Söldner schwerer verletzt wird.

Nach jedem Sektor SPEICHERN



Zu Tip 41: Billige Söldner (vor allem die von M.E.R.C.) bleiben im Hinterland, um eliminierte Miliz sofort durch frisch trainierte Verteidiger zu ersetzen.

HÖHLEN *nutzen*

TIP 48: Die Minenstollen sind sehr eng, ab und zu gibt's jedoch größere Höhlen. Versuchen Sie, die Aliens von diesen Hallen aus zu erwischen, wenn sie aus einem schmalen Gang kommen. So kann sich Ihr Trupp besser verteilen, während die Monster einzeln herankommen. Ideal sind auch Biegungen: Ein Söldner lockt die Viecher an, rennt um die Ecke zu seinen liegenden Kollegen, und der gesamte Trupp nimmt die einzelnen Verfolger unter Feuer.

Söldner als **LOCKVOGEL**

RAN *an den Feind*

TIP 49: Die Aliens sehen im Dunkeln besser. Vorsicht also bei langen, geraden Gängen oder großen Höhlen mit mehreren Zugängen – die Viecher versprühen ihre Säure sonst lange bevor Sie sie erblicken.

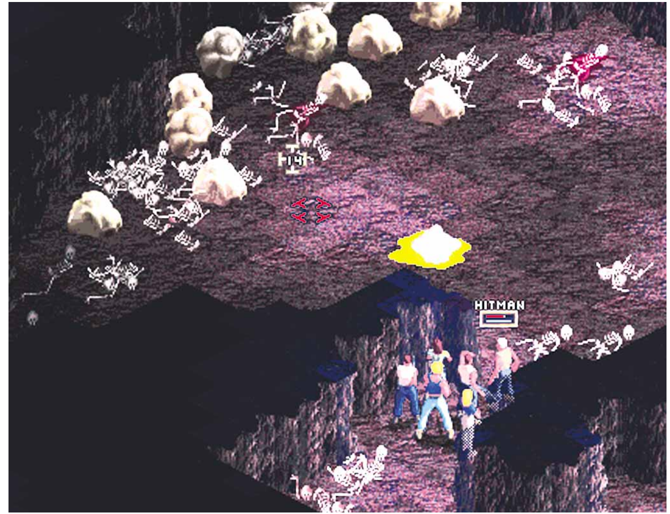
Die **QUEEN** *knacken*

TIP 50: Die Queen hockt bewegungslos im untersten Level in der Höhle im Osten. Unser Bild zeigt, von wo Sie Ihre Granaten werfen können, ohne von der dick gepanzerten Alien-Mama gesehen und besprüht zu werden. Falls Sie Senfgasgranaten dabei haben, sollten die zuerst zum Einsatz kommen, sobald die giftigen gelben Schwaden verschwunden sind, werfen Sie den nächsten Sprengkörper; als letztes eine Rauch- oder Tränengasgranate, bevor Ihr gesamter Stoßtrupp in den Nahkampf übergeht.

SENFGAS *zuerst*

VERTEILEN *und feuern*

TIP 51: Gegen Schußwaffen ist die Queen gut gepolstert – ein Feuerstoß per Sturmgewehr zieht ihr meist nur ein oder zwei Trefferpunkte ab. Verteilen Sie das Team gut in der Höhle, und feuern Sie aus allen Rohren. Wenn Sie vorher genug Granaten geworfen haben, dürfte der Spuk bald vorbei sein. Eventuell müssen Sie hier noch die wehrlosen Brütlinge töten, die Ihre Granaten überlebt haben.



Tip 50: Werfen Sie von Hitmans Position aus Granaten auf die markierte Stelle – dort hockt die Queen, die Ihren Trupp weder sehen noch angreifen kann.

SCHLEIM *verbessert Rüstung*

TIP 52: Die Queen hinterläßt Schleim; wenn Sie den auf Rüstungsteile schmieren, die noch nicht mit Compound 18 gehärtet sind, verbessern sie sich um jeweils rund zehn Prozent. MD

Ratgeber für Reichsgründer

Call to Power

Die Strategie-Abteilung plaudert aus dem Nähkästchen: Mit unseren Tips überstehen Sie die 7.000 harten Jahre auf dem Weg zur Macht besser.

Das Globale Strategiespiel Call to Power von Activision glänzt mit hoher Spieltiefe und epischer Dauer. Wir zeigen Ihnen, wie Sie als Herrscher in die Geschichte eingehen.

Städtebau

An **GEWÄSSERN** *siedeln*

TIP 1: Die Vermehrung Ihrer Untertanen und die Produktion neuer Siedler sind Ihre wichtigsten Aufgaben zu Beginn eines neuen Spieles. Bauen Sie deshalb Ihre ersten Städte bevorzugt an Standorten, die für Nahrungsproduktion und Bevölkerungswachstum vorteilhaft sind, wie an Küsten oder Flüssen. Die versorgen Ihre Siedlung nicht nur gleichmäßig mit Nahrung und Produktionspunkten, sondern bieten Ihnen auch einen willkommenen Fortbewegungsbonus bei der weiteren Erkundung des Geländes.

ANBINDUNG *überprüfen*

TIP 2: Vorsicht bei der Standortsuche: Denken Sie schon bei der Gründung einer neuen Stadt daran, daß Sie keine Straßen über Gletscher und keine Unterwassertunnel durch Meeresgräben bauen dürfen.

BERGE *sind nicht nötig*

TIP 3: Wenn in der Nähe Ihrer ersten Siedlungen keine Berge sind, können Sie das in der frühen Spielphase leicht verschmerzen. Für die teuren Bergwerke fehlt Ihnen zunächst meist ohnehin der Produktionsüberschuß. Notfalls können Sie später durch Terraforming einige Felder zu Bergeshöhen umwandeln.



Tip 4: Das Städtchen Banonia ist eine beliebte Abkürzung auf dem Seeweg nach Tarentum.

LANDBRÜCKE *besetzen*

TIP 4: Gründen Sie einige Ortschaften auf engen Landbrücken, um so Abkürzungen für Ihre seefahrenden Einheiten zu schaffen.

GRENZEN *durch Bergsiedlungen sichern*

TIP 5: Städte auf Bergen sind zwar nur mühsam aufzupäppeln, sie eignen sich aber wegen der erhöhten Produktion und des immensen Verteidigungsbonus (100 Prozent!) hervorragend als Bastion gegen Feinde. Halten Sie nach geeigneten Bergen an Ihren Grenzen zu aggressiven Gegnern Ausschau.

Geländefelder und Arbeitszuweisung

Auf **SPEZIALISTEN** *verzichten*

TIP 6: Setzen Sie zu Spielbeginn jeden verfügbaren Bewohner zur Nahrungsproduktion ein, damit Sie die Umwandlung von Einwohnern zu neuen Siedlern schnell wieder ausgleichen können. Im äußersten Notfall benennen Sie Entertainer, um eine drohende Revolte zu vermeiden (aber nur, solange Ihr Tempel noch im Bau ist). Erst wenn Sie keine Einwohner mehr auf Geländefeldern plazieren können, sollten Sie beginnen, Händler, Wissenschaftler oder Fabrikarbeiter zu rekrutieren.

ARBEITSPLÄTZE *kontrollieren*

TIP 7: Weisen Sie den Bewohnern Ihrer Siedlungen ihren jeweiligen Arbeitsplatz manuell zu (Rechtsklick auf die Stadt). Wenn Sie bei zu großem Verwaltungsaufwand lieber die Maximierungsoptionen benutzen wollen, korrigieren Sie sie jeweils nach den gegebenen Möglichkeiten und Bedürfnissen Ihrer Stadt.


Tip 7: Ein gesundes Mittelmaß an Gold-, Produktions- und Nahrungspunkten erreichen Sie am besten, wenn Sie Ihren Bewohnern selbst den Arbeitsplatz zuteilen.

BAUTRUPPS *bezahlen*

TIP 8: Legen Sie von Anfang an Produktionspunkte für die staatlichen Bautrupps beiseite (10 Prozent), und investieren Sie bevorzugt in Fischereien oder Farmen, damit sich Ihre Bevölkerung rasch vermehrt.

Felder richtig **VERBESSERN**

TIP 9: Bauen Sie nur so viele Geländefelder mit staatlichen Bautrupps aus, wie Sie mit Ihren Einwohnern auch bewirtschaften können. Erste Farmen und Fischereien plazieren Sie auf den Symbolen für Handelsgüter, die Sie so gleichzeitig mitnutzen.

Städte **VERBINDEN**

TIP 10: Schließen Sie Ihre Niederlassungen bald durch Straßen, Schienen oder Schwebebahnen an die Hauptstadt an, damit sich Ihre Einheiten schneller fortbewegen. Auf den Bau von ganzen Straßennetzen wie bei Civilization 2 können Sie verzichten. Das kostet nur Unmengen an Bautrupps und bringt keinen weiteren Vorteil für Ihr Einkommen.

TERRAFORMING *vor Straßenbau*

TIP 11: Formen Sie Geländefelder um, bevor Sie Straßen oder Schienen anlegen, da diese bei einer späteren Gebietsumwandlung gleich mit planiert würden. Zudem ist der Bau von Wegen auf ebenem und unbewaldetem Gelände deutlich billiger.

Stadtausbauten und Produktion

SIEDLER *produzieren*

TIP 12: Wenn Sie eine Stadt mit einer Verteidigungseinheit und einem Lagerhaus bestückt haben, gehen Sie dazu über, Siedler zu produzieren und weitere Städte zu gründen. Passen Sie aber auf, daß die Einwohnerzahl in den Städten stetig ansteigt.

Mehr* NAHRUNG *produzieren

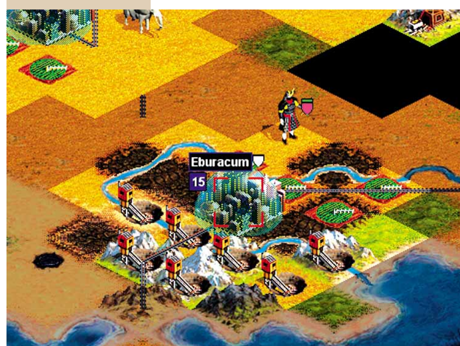
TIP 13: Setzen Sie beim Ausbau Ihrer Stadt zunächst stur auf Nahrung und Vermehrung. Unverzichtbare Stadtmodernisierungen sind Lagerhaus und Aquädukt, auch das Weltwunder »Stonehenge« dürfen Sie in Angriff nehmen. Erst danach sollten Sie die Produktion der Stadt durch entsprechende Verbesserungen (Mühle oder Fabrik) erhöhen.

UNIS *sind zu teuer*

TIP 14: Verzichten Sie zunächst auf Bauten, die die Wissenschaft beflügeln, da die laufenden Kosten in keinem Verhältnis zu den wenigen Runden stehen, die Sie durch die Modernisierungen vielleicht einsparen. Erst bei den Fortschritten der Moderne sollten Sie die Bauten schließlich nachholen, um in der Forschung nicht hinterherzuhinken.

UMWELTBEWUSST *handeln*

TIP 15: Ein steigender Meeresspiegel und äckerweise Ödland vor Ihren Städten können sehr lästig werden. Bevor Sie eine Ölraffinerie oder eine Roboterfabrik bauen, sollten Sie die entsprechenden Verschmutzungen durch ökologisch korrekte Bauten ausgleichen können. Verzichten Sie bei hohen Bevölkerungszahlen lieber auf solche Dreckschleudern, und setzen Sie statt dessen einige Ihrer Bewohner als Fabrikarbeiter ein. Kernkraftwerke, Apotheken, Bürgerkontrolle und Fusionsreaktor sind bessere Alternativen zur Produktionssteigerung.



Tip 15: Eburacum kann wegen starker Verschmutzung nur noch wenige Geländefelder bearbeiten.

***Lassen Sie sich* FEIERN**

TIP 16: Gönnen Sie Ihren Stadtbewohnern bisweilen einen Tempel oder einen Körperwandler. Die braven Bürger werden es Ihnen mit ausgiebigen Festen wieder zurückzahlen. Die erhöhen nicht nur die Produktion, sondern bringen auch in der Endauswertung viele schöne Zivilisationspunkte.

***Gold* SPAREN**

TIP 17: Bauen Sie in bevölkerungsreichen Städten gewinnbringende Modernisierungen wie Turmuhr oder TV-Sender. Versuchen Sie, stets genügend Goldeinheiten in Reserve zu halten, damit Sie gegebenenfalls schnell Kampfeinheiten aufkaufen oder den Wettlauf um ein wichtiges Weltwunder durch eine spontane Finanzspritze in letzter Sekunde zu Ihren Gunsten entscheiden können.

WELTWUNDER *bauen*

TIP 18: Weltwunder bringen erstens kleine Vorteile gegenüber den anderen Zivilisationen, kosten zweitens keinen Pfennig Unterhalt und beschenken Sie drittens mit vielen Zivilisationspunkten in der Endauswertung. Auch veraltete Weltwunder geben noch Punkte.

BAUAUFTRÄGE *forcieren*

TIP 19: Gibt es nichts mehr zu bauen oder wachsen Ihnen die Kosten für den Unterhalt der Stadt-Modernisierungen zu dramatisch, stellen Sie die Produktion nicht auf »Kapitalisierung« oder »Infrastruktur«. Beginnen Sie den Bau eines Weltwunders, da Sie so in Ihrer Produktion flexibel bleiben: Wenn neue Stadtmodernisierungen durch die Forschung möglich werden, können Sie schnell auf solche Bauten umdisponieren. Falls Sie überraschend angegriffen werden, lassen sich rasch neue Einheiten produzieren. Ihre schon investierten Produktionspunkte gehen dabei nicht verloren.

Stadtübersicht

Utrecht — Gesamtanzahl Städte: 32

Name	Bev.						Wird errichtet	
Hertogenbosch	19	263	3075	1272	304	100	SDI-Programm	1
Assen	19	219	637	662	304	100	Schutzkuppel	10
Middleburg	27	353	1708	903	434	100	Sensorium	3
Dordrecht	26	338	1690	1058	422	100	Sensorium	10
Vlissingen	16	240	1588	770	260	100	Sensorium	16
Leeuwarden	20	232	1224	654	324	100	Sensorium	21
Apeldoorn	14	166	1153	639	226	100	Sensorium	17
Utrecht	15	193	820	497	240	100	Sensorium	28
Arnheim	20	229	685	556	324	100	Wasserfilter	3

Bauoptionen	
Wissensimplantat	2800
Körperwandler	10000
Infrastruktur	-
Kapitalisierung	-
Gaia-Controller	20000
KI-Pyramide	12000
Sensorium	20000
Die Fibel	14400
Anti-Virus-Pfl.	14400

185021

Auflösen | Liste anlegen | Liste laden | Sofortkauf | Bauen | OK

Tip 19: Diese sechs Städte bleiben flexibel, indem sie den Bau eines Sensoriums vortäuschen.

***Keine* DOPPELBAUTEN**

TIP 20: Bauen Sie keine Stadtmodernisierungen, die Sie durch ein Weltwunder für alle Ihre Städte gratis bekommen (wie beispielsweise das globale Kraftfeld).

TIP 21: Einige Weltwunder wie die KI-Pyramide oder das Eden-Projekt können sich gegen Sie richten. Überlegen Sie sich den Bau gut, und planen Sie entsprechend vor.



Tip 21: Gerade ein prosperierendes Reich kann von einer Revolte schwer getroffen werden.

HAUPTSTADT *versetzen*

TIP 22: Bauen Sie ein neues Kapitol im Mittelpunkt Ihres Reiches, wenn sich Ihre Zivilisation einseitig in eine Himmelsrichtung ausdehnt. So halten Sie Ihre Untertanen bei Laune.

Forschung und Regierung

WELTWUNDER *möglich machen*

TIP 23: Treiben Sie die Forschung in Hinblick auf solche Erfindungen voran, die Ihnen den Bau von Weltwundern ermöglichen. Auch wenn Sie auf das eine oder andere Wunder verzichten möchten, sollten Sie sich zumindest die Option zum Bau freihalten. Mächtige Weltwunder im Land des Computergegners sind immer ein schweres Ärgernis.

FREMDE *Weltwunder ausschalten*

TIP 24: Fremde Weltwunder sollten Sie durch gezieltes Forschen schnellstens unwirksam machen. Planen Sie aber andererseits den möglichen Wirkungsverlust Ihrer eigenen Wunder penibel vor, damit Ih-

re Einwohner nicht nach dem Fall des Ramajanas rebellieren oder Sie ohne Londoner Börse Ihre Stadtmodernisierungen nicht mehr bezahlen können.

Auswahl an **STAATSFORMEN** *schaffen*

TIP 25: Erforschen Sie schnell eine breite Palette an Staatsformen, um je nach Situation angemessen über Ihre Zivilisation herrschen zu können. Zu Beginn des Spieles sollten Sie rasch die primitive Tyrannei mit ihrem miserablen Wachstumswert durch eine andere Staatsform ersetzen. Starten Sie bei geringer Produktion eine kommunistische Revolution, lenken Sie in Krisenzeiten den Staat totalitär, und beflügeln Sie die Wissenschaft bei wichtigen Erneuerungen durch eine demokratische Regierung.

WACHSTUM *geht vor Wissenschaft*

TIP 26: Staatsformen mit vermehrter Wachstumsrate oder erhöhter Produktion (wie Kommunismus oder Theokratie) sind meist vorteilhafter für das Vorankommen Ihres Volkes als solche mit hohem Wissenschaftsbonus. Wenn Ihre Städte bevölkerungsreich sind, und Sie durch entsprechende Stadtausbauten oder Weltwunder die Bildung gehoben haben, können Sie eine miserable Wissenschaft leicht ausgleichen.

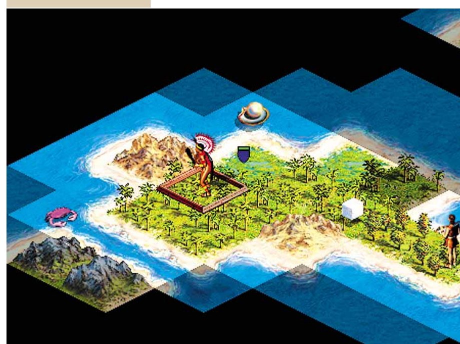
Militärische Einheiten

SIEDLUNGSPLÄTZE *erforschen*

TIP 27: Krieger sind während der ersten Phase die idealen Einheiten, um das Terrain zu erkunden. Sie sind billig in der Herstellung und haben einen größeren Sichtradius als die berittenen Einheiten.

Revier **ABSTECKEN**

TIP 28: Optimale Siedlungsgebiete sollten Sie sich schnell durch ein bis zwei Kampfeinheiten sichern, bis ein Siedler zur Stadtgründung nachgerückt ist.



Tip 28: Ein Krieger markiert den zukünftigen Siedlungsplatz, bis Ihre Gründer eintreffen.

TIP 29: Jede Stadt sollte sofort eine Einheit zur Verteidigung produzieren. An Siedlungen in gefährdeten Randlagen empfehlen sich auch Spezialeinheiten, etwa ein Anwalt, der fremde Handelseinheiten aufspürt, oder ein Spion, der Sie vor auswärtigen Stealth-Einheiten beschützt.

Städte **SCHÜTZEN**

Militärbereitschaft **SENKEN**

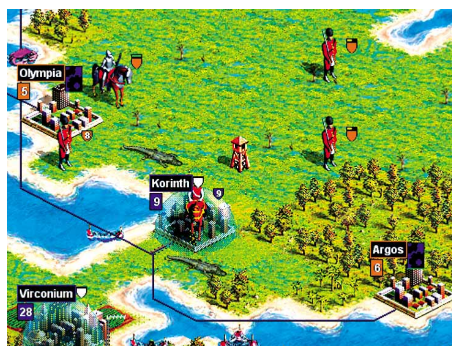
TIP 30: Sparen Sie während der ersten Phase Gold, indem Sie das Heer in Alarmbereitschaft halten. Bis auf einige leicht zu erledigende Barbaren sollten Ihnen die meisten Gegner noch recht freundlich gesinnt sein und keine Ihrer bewachten Städte angreifen.

TÜRME *bauen*

TIP 31: Errichten Sie in gefährdeten Gegenden einen Wachturm, um die Umgebung einer Stadt (und feindliche Truppenbewegungen) im Auge zu behalten.

BERUFSARMEE *rüsten*

TIP 32: Bauen Sie in produktionsstarken Städten Reservesoldaten, um flexibel und schnell auf Feindseligkeiten reagieren zu können. Schließen Sie jeweils mehrere Einheiten, am besten Nah- und Fernkämpfer, zu einem schlagkräftigen Heer zusammen.



Zu Tip 31: Da die Griechen uns Verdruß bereiten, lassen wir sie von einem Wachturm (Mitte) beobachten.

TIP 33: Lassen Sie im späteren Spielverlauf Städte mit hoher Produktion Verteidigungseinheiten für Neugründungen bauen. Eine gerade gegründete Stadt braucht auch für schwache Einheiten ziemlich lange.

Alte Einheiten gezielt **AUFLÖSEN**

TIP 34: Lösen Sie überflüssige oder veraltete Einheiten stets in einer Stadt auf. Achten Sie darauf, daß deren Auftragsliste nicht leer ist, damit Sie einige Produktionspunkte auf den laufenden Bauauftrag zurückerstattet bekommen.

Fähigkeiten der **SPEZIALEINHEITEN** *nutzen*

TIP 35: Schicken Sie Sklavenhändler in gegnerische Neugründungen, und halten Sie dort die Bevölkerung auf Minimum, damit sie keine neuen Siedler hervorbringen kann. Lassen Sie Ihre Anwälte Embargos über fremde Städte verhängen, die Sie dann bis auf die letzte stationierte Einheit ausbombardieren können. Nutzen Sie Ihren Spion, um sich über die verbleibende Stärke der gegnerischen Truppen zu informieren.

INFEKTOREN *besonnen einsetzen*

TIP 36: Vorsicht: Schicken Sie die gefährlichen Infektoren nur in solche Städte, mit denen Sie keine Handelsbeziehungen unterhalten.

Diplomatie und Handel

Auf wenige Spieler **KONZENTRIEREN**

TIP 37: Verteilen Sie Ihre Freundschaft, Ihr Geld und Ihre Karten auf einige wenige Völker, um zu verhindern, daß Sie von allen gleichzeitig bekämpft werden. Selbst wenn Sie noch so friedliebend agieren, werden Sie es niemals allen Gegnern recht machen können, zumal die Kosten für die erkaufte freundliche Gesinnung im Laufe des Spiels absurd hoch werden.

KARTEN *tauschen*

TIP 38: Nehmen Sie rasch Kontakt zu Ihren Mitspielern auf, oder bauen Sie den »Stein der Weisen«. In den ersten Spielzügen sollten die meisten Herrscher noch bereit sein, mit Ihnen Landkarten auszutauschen. So können Sie sich schnell einen Überblick über freie Siedlungsplätze verschaffen.



Tip 38: Gutgelaunte Computergegner offenbaren uns gerne ihre aufschlußreichen Landkarten.

TIP 39: Durch die ständige Piraterie auch der gutgelaunten Gegner werden Ihre Karawanen rasch dezimiert. Lediglich in einem reinen Landszenario, bei dem Sie alle Zufahrtswege zu Ihrem Reich unter absoluter Kontrolle haben, sollten Sie Karawanen bauen. Das praktische Labyrinth nutzen Sie natürlich trotzdem voll aus. GUN

Keine **KARAWANEN**

So schnell sind TNT 2, G400 und Savage 4

3D-Highspeed-Chips

3D-Karten geben Gas: Mit Taktraten bis an die 200 MHz soll die neue Chipgeneration Leistung satt in allen Spielelagen bieten. Was an diesem Versprechen dran ist, haben wir anhand aktueller Modelle überprüft.



Auf Bonus-CD: Benchmark-Ergebnisse

Das 3D-Karussell dreht sich immer schneller. Kaum haben sich die **Banshees** und **Riva TNTs** in den Spielerechnern breitgemacht, drängt schon wieder die nächste Generation in den Markt. Zwischen dem Launch des **Banshee** und dem seines Nachfolgers **Voodoo 3** etwa lag gerade mal ein halbes Jahr. Kein Wunder, daß bei so rasantem Tempo ein paar Opfer zu verzeichnen sind: Sowohl Miro als auch Canopus haben Ende 1998 ihr Grafikkartengeschäft eingestellt, da sie als eher kleine Hersteller beim Preisdumping nicht mehr mithalten konnten. Wie wenig einträglich das Consumer-Business ist, zeigt auch das Beispiel Diamond: Gerüchten zufolge waren die Amerikaner kurz davor, sich künftig auf die deutlich rentableren Highend-Workstation-Modelle zu beschränken.

Schwerpunkt

3D-Highspeed-Chips 182
Chip-Überblick 184
Matrox G400 186
Karten-Einzeltests 187

Geschwindigkeit über alles

Die aktuelle 3D-Karten-Generation bietet technisch wenig bahnbrechend Neues. Die meisten der verwendeten Chips sind runderneuerte Versionen ihrer Vorgänger, getan hat sich hauptsächlich bei den Taktraten etwas. Während zum Beispiel ein **Riva TNT** letzten Herbst noch mit 90 MHz auskommen mußte,

schlägt das Herz des **TNT 2** nun mit bis zu 150 MHz, manche Hersteller wollen noch mehr rauskitzeln. Gar mit 183 MHz soll ab Juni die **Voodoo 3 3500** zu kaufen sein, und unter 125 MHz traut sich kein großer Hersteller mehr auf den Markt. In Verbindung mit leistungsstarken Pentium-Systemen ab der 400-MHz-Klasse erreichen viele Karten Frameraten, die teilweise in den dreistelligen Bereich gehen. Etliche Firmen gehen außerdem dazu über, ihre Chips zu selektieren. Das heißt: Sie stellen fest, daß einige der produzierten Samples mit deutlich höherem Chiptakt stabil laufen, als ursprünglich geplant, und übertakten diese quasi von Haus aus. Zu den Selektierern gehören S3 mit dem **Savage S4** (110 und 125 MHz), Nvidia mit dem **Riva TNT 2** (125 und 150 MHz), 3Dfx mit dem **Voodoo 3** (143, 166 und 183 MHz) sowie Matrox mit dem **G400** (125 und 166 MHz).

Weniger hat sich in puncto Bildqualität getan. Schon viele Chips der letzten Generation stellen aktuelle Spiele in optimaler Qualität dar und sind mit 32-Bit-Unterstützung samt einer reichen Palette an beeindruckenden Effekten auch für kommende Highlights gut gerüstet.

Ran an die Textur

Daß sich die Frühjahrskollektion bei neuen 3D-Features in Bescheidenheit übt, liegt zum größten Teil an der Spiele-Software. Die Entwicklung eines Programms dauert im Schnitt doppelt so lange wie die eines Grafikchips. Um nun alle aufwendigen Effekte, die moderne Beschleuniger-Hardware unterstützt, noch in die Software zu integrieren, würde sich die Fertigstellung weiter verzögern. Somit machen abgehobene Features, die vor 2001 sowieso kein Spiel ausnützt, jetzt wenig Sinn. Vielmehr widmen die Programmierer dieses Jahr viel Aufmerksamkeit den Texturen: Mehrere übereinanderliegende Bitmap-Schichten sollen Oberflächen realistischer wirken lassen, ebenso die Verwendung sehr großer, hochaufgelöster und farbenfroher Texturen, die eine Unterstützung des AGP-Standards langsam zur Pflicht machen.

Immer noch offen ist dagegen die Bedeutung von True-Color-Rendering. Bis auf den **Voodoo 3** meistern inzwischen zwar alle Chips 32 Bit Farbtiefe, doch bislang sehen damit nur ein paar Spiele merklich besser aus. Das soll sich mit **Quake 3** jedoch ändern, bei dem laut id Software zwischen 16 und 32 Bit ein deutlicher Qualitätsunterschied zu sehen sein soll. Daneben sind nach wie vor die Basics gefragt: Ohne ordentliches trilineares Filtering und saubere Alphablending-Modi wird eine 3D-Karte für Programmierer schnell zum Alptraum. Fortgeschrittenere Effekte wie Bump Mapping, Anisotropic Filtering und Antialiasing dürfen wir wohl erst gegen Ende diesen Jahres bei einer nennenswerten Anzahl von Titeln bewundern.

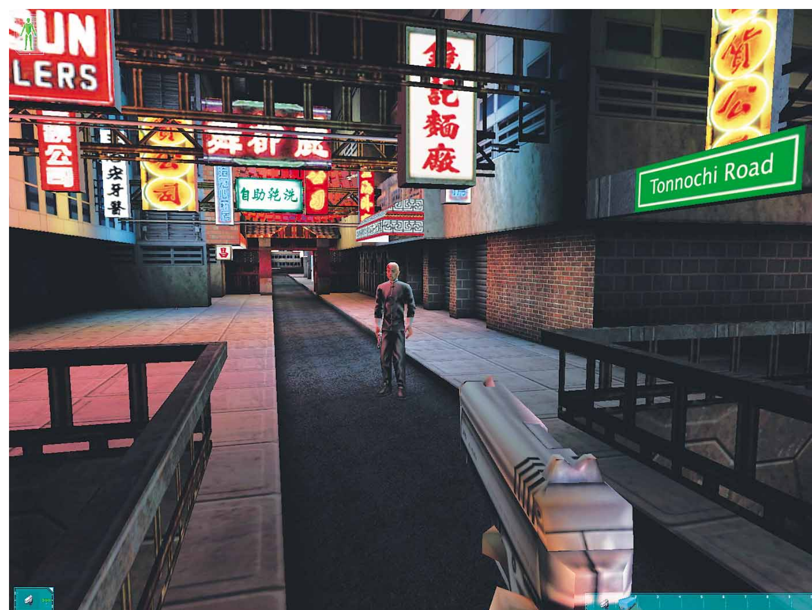
Produktflut

Es ist nach dem momentanen Stand der Dinge anzunehmen, daß 3D-Chips bald in noch kürzeren Intervallen auf die zahlende Kundschaft einprasseln werden. Die meisten Hersteller planen eine Neuentwicklung pro Halbjahr. Bei mehr als einem halben Dutzend bedeutender Chipschmieden kann man davon ausgehen, daß demnächst praktisch kein Monat mehr ohne die Neuvorstellung einer wichtigen Grafikkarte vergehen wird. Dazu kommen noch Entwicklungsstufen existierender Chips (wie etwa die Pro-Version des **ATI Rage 128**, die rund 30 Prozent schneller sein soll) sowie ambitionierte Projekte einiger Außenseiter – zum Beispiel der **Glaze 3D** vom finnischen Entwickler Bitboys Oy.

Noch für dieses Jahr ist der nächste Technologiesprung in Aussicht gestellt: Nvidia kündigte an, als erster Hersteller die Berechnung von Polygontransformationen und Lichtquellen in den Grafikchip zu verlagern. Das übernimmt normalerweise der dafür nicht spezialisierte Hauptprozessor, was selbst einen **Pentium III** einiges an Rechenzeit kostet. Die eingesparte CPU-Leistung können die Programmierer vor allem in ausgefeiltere Charaktere mit besserer KI und mehr Spieltiefe stecken.

Bestandsaufnahme

In unserem aktuellen 3D-Karten-Check erfahren Sie, auf welches Modell Sie am besten schon mal sparen. Leider haben sich sowohl der Nvidia **Riva TNT 2** als auch der S3 **Savage 4** ein wenig verspätet. Ursprünglich sollten Karten mit diesen Chips noch im April zu kaufen sein, doch daraus wurde nichts. Deshalb waren zum Redaktionsschluß viele Boards noch im Beta-Stadium, weshalb wir in diesen Fällen von einer abschließenden Wertung nach dem GameStar-Schulnotensystem abgesehen haben. Das hat uns jedoch nicht gehindert, eine Reihe von Benchmarks auf die Karten loszulassen. Detaillierte Auswertungen der Meßergebnisse finden Sie auf der Bonus-CD sowie auf www.gamestar.de. Doch nicht nur die einzelnen Karten, auch die wichtigsten aktuellen Chips haben wir für Sie aufgelistet. Auf einen Blick erfahren Sie alle wichtigen Features sowie Vor- und Nachteile der gängigsten Grafikbeschleuniger. MG



Die hochdetaillierten Texturen von Deus Ex verlangen einer 3D-Karte einiges ab.

Aktuelle 3D-Chips im Überblick

Klein, stark, schwarz

Das Entscheidende an einer 3D-Karte ist der Grafikprozessor. Wir stellen die acht wichtigsten der neuen Chips mit Daten und Funktionen vor.

Wer die folgenden 3D-Chip-Infos mit unserem Überblick in Ausgabe 2/98 vergleicht, wird vielleicht überrascht sein: Trotz der extrem schnellen Innovation in der 3D-Branche hat sich an der Teilnehmerliste wenig verändert. Mit Rendition ist lediglich ein Entwickler der ersten Stunde nicht mehr dabei, und mit Intel kam gerade mal ein wirklich bedeutender Produzent hinzu. Wir haben uns auf die aktuellsten Produkte beschränkt; das schließt auch einige kurz vor der Markteinführung stehende Bausteine ein.

3Dfx Voodoo 3

Als erster Top-Chip der dritten Generation ist der Voodoo 3 bereits seit Anfang April erhältlich. Bei seiner Entwicklung lautete die Maxime »größtmögliches Tempo«, was bereits die Taktraten von

3Dfx Voodoo 3 3000



143 (V3 2000) und 166 MHz (V3 3000) andeuten. Das mit 183 MHz getaktete Spitzenmodell 3500 wird voraussichtlich frühestens im Juni erhältlich sein. Was die Ausstattung angeht, ist der einstige technologische Vorreiter 3Dfx inzwischen weit zurückgefallen. Der Voodoo 3 beherrscht weder AGP-Texturing noch True-Color-Rendering, unterstützt maximal 16 MByte RAM und kann höchstens 256 mal 256 Pixel große Texturen verarbeiten. Ein traditioneller Vorzug der ausschließlich unter 3Dfx-Label verkauften Karten, die Glide-Schnittstelle, verliert zunehmend an Bedeutung.

3Dlabs Permedia 3

Neben dem PowerVR 250 ist der Permedia 3 der Bummler der Branche. Einst für Ende 1998 angekündigt, erscheint er nun frühestens Mitte diesen Jahres. Als Anbieter scheinen nur Taiwan-Firmen in Frage zu kommen, von den klassischen Grafikkartenherstellern hat sich jedenfalls keiner zum Permedia 3 bekannt. Das mag auch an den technischen Daten liegen: Die 125 MHz Chiptakt leisten zusammen mit zwei Render-Pipelines ordentliche, aber nicht überragende 250 Millionen Pixel/s. Interessant ist die Ankündigung, der Chip könne selbst aufwendige Texturoperationen in einem Rutsch ausführen.

Daten und Fakten

Name:	Voodoo 3	Permedia 3	Rage 128	i752	G400	PowerVR 250
Hersteller	3Dfx	3Dlabs	ATI	Intel	Matrox	NEC
Info	www.3dfx.com	www.3dlabs.com	www.atitech.ca	www.intel.com	www.matrox.com	www.powervr.com
Versionen	2000, 3000, 3500	–	–	–	G400, G400 Max	–
Technische Daten						
Chiptakt	143 MHz (2000), 166 MHz (3000), 183 MHz (3500)	ca. 125 MHz	ca. 100 MHz	ca. 100 MHz	ca. 125 MHz (G400), 166 MHz (Max)	125 MHz
Speichertakt	wie Chiptakt	nicht bekannt	bis zu 143 MHz	bis zu 133 MHz	166 MHz (G400), 200 MHz (Max)	bis zu 143 MHz
Füllrate	286 Mio. (2000), 333 Mio. (3000), 366 Mio. Pixel/s (3500)	250 Mio. Pixel/s	ca. 200 Mio. Pixel/s	100 Mio. Pixel/s	ca. 250 Mio. Pixel/s (G400), 333 Mio. Pixel/s (Max)	250 Mio. Pixel/s
Max. Speicher	16 MByte	32 MByte	32 MByte	16 MByte	32 MByte	32 MByte
AGP	2x	2x	2x	2x	4x	2x
AGP-Texturing	nein	ja	ja	ja	ja	ja
max. Texturgröße	256x256	2048x2048	2048x2048	1024x1024	2048x2048	1024x1024
RAMDAC	300 - 350 MHz (3000/3500)	270 MHz	250 MHz	250 MHz	300 - 360 MHz (Max)	250 MHz
Features						
32-Bit-Rendering	nein	ja	ja	nein	ja	ja
Pixel-Pipelines	2	2	2	1	2	2
Multitexturing	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Bump Mapping	ja	ja, environmental	ja	ja	ja, environmental	ja
DVD-Hardware-Support	ja	ja	ja (inkl. ICDT)	ja	ja	ja
Schnittstellen	Direct 3D, Glide, Open GL (noch kein ICD)	Direct 3D, Open GL	Direct 3D, Open GL	Direct 3D, Open GL	Direct 3D, Open GL	Direct 3D, Power SGL, Open GL (noch kein ICD)

ATI Rage 128

Im Vergleich zum Rest des Feldes ist der Rage 128 fast schon ein alter Bekannter, obwohl entsprechende Karten auch erst seit März '99 zu kaufen sind. Eigentlich sollte der Chip nämlich schon Ende 1998 in Serie gehen, entsprechend sind


ATI Rage Fury 32

seine Leistungen auch nur auf Riva TNT-Niveau. Immerhin lassen bis zu 32 MByte Onboard-Speicher und exzellente DVD-Fähigkeiten den Rage 128 auch weiterhin als erwägenswerte Alternative erscheinen. Zudem kündigte ATI noch für diesen Sommer eine verbesserte Pro-Version des Chips an, die bei der Geschwindigkeit nachziehen soll.

Intel i752

Intel verzichtet bei seinem zweiten Anlauf im Grafikkartenmarkt auf jeglichen Highend-Anspruch. Das machen die Daten des sehr günstigen i752 deutlich: Mit 100 Millionen Pixel/s Füllrate und maximal 16 MByte RAM dürfte sich der Chip in Sachen Performance zwischen dem alten i740 und dem S3 Savage 4 einreihen. In Sachen 3D-Features hinkt der Baustein weniger hinterher, auch die sonstige Ausstattung ist mit DVD-Motion-Compensation und TV-Out-Support durchwegs ordentlich.

Matrox G400

Trotz des ordentlichen G200-Chips hat der Name Matrox in 3D-Spielerkreisen nur wenig Klang. Das könnte sich mit dem aktuellen G400 jedoch schnell ändern, ist er doch zumindest von der Papierform her neben dem TNT 2 der interessanteste Grafikprozessor. Sowohl im 2D- als auch 3D-Bereich beherrscht er alle relevanten Features, hervorzuheben ist dabei der Support für Environmental Bump Mapping in Hardware. Den G400 wird es in zwei Versionen geben: Neben dem Standardmodell mit


Matrox Millennium G400

circa 125 MHz Chiptakt noch eine Max-Variante, die mit 166 MHz Chip- und 200 MHz Speichertakt Voodoo 3 und TNT 2 auch in der Disziplin Geschwindigkeit gefährlich werden will.

NEC PowerVR 250

Der PowerVR 250 fällt in zweifacher Hinsicht aus der Reihe. Zum ersten war er bereits im März '98 in Aktion zu sehen, zum anderen setzt er auf eine ungewöhnliche Technik (infinite planes). Die erlaubt den Verzicht auf Z-Buffer, weshalb die 16-MByte-Bestückung der Neon 250 in etwa 24 MByte Grafik-RAM bei herkömmlichen Karten entspricht. Ansonsten hat der PowerVR 250 alles an Bord, was dieser Tage gefragt ist, lediglich der 2D-Part ist vergleichsweise schwach auf der Brust. Erste Benchmark-Messungen ergaben für einen Chip, der über ein halbes Jahr Verspätung hat, erstaunlich positive Ergebnisse.


Videologic Neon 250

Nvidia Riva TNT 2

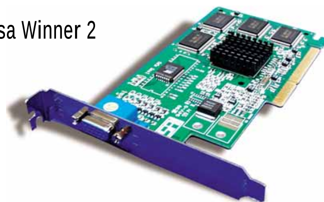
Auch wenn 3Dfx mit seinem Voodoo immer noch den bekannteren Namen ins Feld führen kann, ist der TNT 2 inzwischen der kommende Platzhirsch unter den 3D-Chips. Es wird ihn in zwei Versionen geben: Als normalen TNT


Asus AGP-V3800

mit 125 MHz Chiptakt und in einer selektierten, 150 MHz schnellen Ultra-Variante. Trotz der auf den ersten Blick nicht übermäßig beeindruckenden Füllraten von 250 beziehungsweise 300 Millionen Pixel/s gehört der TNT 2 definitiv zu den schnellsten 3D-Raketen des Frühjahrs. In Kombination mit der kompletten Ausstattungsliste ist er damit das insgesamt vielversprechendste Angebot, zumal TNT 2-Karten von sehr vielen Herstellern in den unterschiedlichsten Varianten zu haben sein werden.

S3 Savage 4

Mit dem Savage 4 hat der einstige Marktführer S3 die Rückkehr in den Kreis der Branchengrößen geschafft: Kein anderer Chip ist bei so vielen Kartenherstellern zu finden. Der in mehreren Versionen (Pro, GT, LT) angebotene, sehr günstige Baustein weist als technisches Highlight das Texturkompressions-Verfahren S3TC auf. Damit sind aufwendige Texturen ohne Performanceverlust möglich, was aber bislang


Elsa Winner 2

kaum ein Spiel unterstützt. Ansonsten enttäuschen die Daten für einen modernen 3D-Beschleuniger ein wenig. Zwar beherrscht er Singlepass-Multitexturing, dafür verzichtete S3 auf eine zweite Rendering-Pipeline, was bei einem Chiptakt von 125 MHz (Pro-Version) für eine relativ schwache Füllrate sorgt. MG

	Riva TNT 2	Savage 4
	Nvidia	S3
	www.nvidia.com	www.s3.com
	TNT 2, TNT 2 Ultra	Pro, GT, LT
	125 MHz (TNT 2), 150 MHz (Ultra)	110 MHz (GT, LT), 125 MHz (Pro)
	bis zu 166 MHz (TNT 2), bis zu 200 MHz (Ultra)	bis zu 125 MHz (GT, LT), bis zu 143 MHz (Pro)
	250 Mio. Pixel/s (TNT 2) 300 Mio. Pixel/s (TNT 2 Ultra)	125 Mio. Pixel/s (GT, LT), 140 Mio. Pixel/s (Pro)
	32 MByte	32 MByte
	4x	4x
	ja	ja
	2048x2048	2048x2048
	300 MHz	300 MHz
	ja	ja
	2	1
	ja	ja
	ja	ja
	ja	ja
	Direct 3D, Open GL	Direct 3D, Open GL

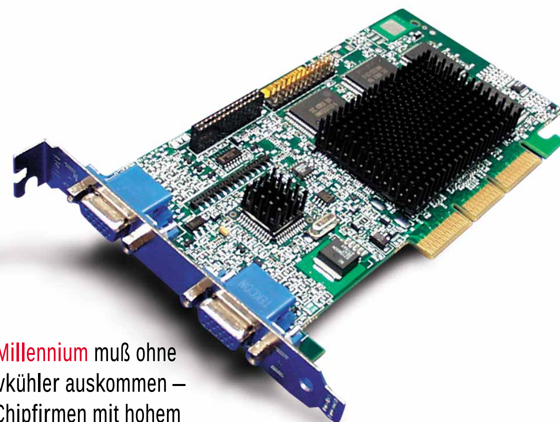
Matrox Millennium G400

Matrox' bisherigen Versuchen mit 3D-Hardware war wenig Glück beschieden. Entsprechend vorsichtig gaben sich die Kanadier, als sie zu Jahresbeginn erste Infos über den G200-Nachfolger an die Öffentlichkeit gaben. Von einer Business-Grafikkarte war da die Rede, mit der sich auch mal ein Spielchen wagen ließe. Im Laufe der Zeit wurden die Meldungen kecker, bis sich im April schließlich der G400 zum Voodoo 3- und TNT 2-Konkurrenten aufschwang: Matrox gab bekannt, daß es zusätzlich eine extraschnelle Max-Variante geben werde.

Jahrtausend-Chip

Die Marke Mystique hat Matrox vorerst aufgegeben; alle neuen Karten werden unter dem ebenso bekannten Namen Millennium verkauft. Wir hatten Gelegenheit, uns mit einer Standard-G400 ausführlich zu beschäftigen: Der Chip ist mit 125 MHz, die 16 MByte SGRAM sind mit 166 MHz getaktet. Zusammen mit Features wie 32-Bit-Rendering, zwei Texturpipelines und einem 300-MHz-RAMDAC kommt der G400 also dem Riva TNT 2 sehr nahe. Zu unserer Überraschung konnte die Karte mit dem Rivalen auch auf dem Benchmark-Parcours mithalten, wobei uns einige Besonderheiten auffielen. So lagen mit fast allen Testprogrammen die Werte von 640 mal 480 Punkten bei 16 Bit bis hin zu 800 mal 600 Punkten bei 32 Bit praktisch auf gleichem Niveau. Hervorragend verhielt sich der Chip bei hohen Auflösungen, selbst mit 1280 mal 1024 Bildpunkten waren – eine halbwegs schnelle CPU vorausgesetzt – die meisten Programme gut spielbar.

Erstmalig wird ein installierbarer Open-GL-Treiber mitgeliefert; die Zeiten des D3D-Wrappers sind vorbei. Dennoch konnte sich die Karte nur beim Quake 2-Timedemo richtig in Szene setzen, die sonstigen Ergebnisse waren eher durchwachsen. Da das Quake 2-Timedemo der anspruchsloseste unter den Open-GL-Benchmarks ist, scheint der Open-GL-Treiber der G400 noch Probleme mit komplexen Szenarios zu haben.



Die Millennium muß ohne Aktivkühler auskommen – bei Chipfirmen mit hohem OEM-Anteil ist das so üblich.

Im Rausch der Farbtiefe

Die Millennium G400 macht aber nicht nur in puncto Geschwindigkeit eine gute Figur. Die Bildqualität ist sowohl bei 3D-Spielen als auch im Windows-Desktop hervorragend. Dank der hohen Signalqualität werden kleine Schriftgrade selbst bei hohen Auflösungen noch gestochen scharf dargestellt; die Karte zieht hier in etwa mit der Voodoo 3 gleich. Das vielgepriesene Environmental Bumpmappig riß uns dagegen noch nicht vom Sitz. In Drakan oder Slave Zero konnten wir nur wenig Qualitätsunterschied zu den weniger aufwendigen Techniken der Konkurrenz feststellen, in Expendable war gar kein Effekt zu sehen. Ein nettes Feature ist der doppelte, vielseitig konfigurierbare VGA-Anschluß. Damit können Sie auf einem Zweitmonitor DVD-Filme ansehen, Teilbereiche des Hauptbildschirms heranzoomen oder per Adapterkabel einfach einen Fernseher anschließen. Weniger haben uns die spärlichen Einstelloptionen des Kontrollpanels für den 3D-Bereich gefallen. Hier sollte Matrox lieber noch eine zusätzliche Treiberversion entwickeln, die zugunsten einer bequemeren Konfiguration auf die WHQL-Zertifizierung verzichtet.

Bislang sind drei Versionen der Millennium geplant: Die normale G400 mit 125 MHz Prozessortakt und 16 oder 32 MByte RAM sowie ein nur mit 32 MByte erhältliches Luxusmodell namens Max. Darauf kommen eine 166-MHz-Version des Chips sowie ein schnellerer RAMDAC zum Einsatz. Hoffentlich überdenkt Matrox noch mal die Preisgestaltung: Mit mindestens 400 bis hin zu 600 Mark (Max-Version) will man sich die Qualitäten des G400 nämlich teuer bezahlen lassen. MG



Drakan wird zu den ersten Spielen mit Environmental Bumpmapping gehören. Die Brust des Drachen Arokh wirkt dadurch viel plastischer.

Millennium G400

Typ:	2D/3D-Kombikarte
Hersteller:	Matrox
Preis:	ca. 400 Mark
Hotline:	(089) 614 47 40

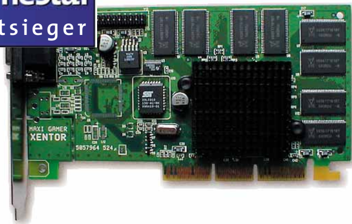
Pro	Kontra
• sehr schnell	• teuer
• Bildqualität	• unkomfortables Kontrollpanel
• üppige Ausstattung	• Open-GL-Treiber

Vorab-Bewertung: Es würde uns nicht überraschen, wenn Matrox' G-Reihe von Spielern in Zukunft mit Voodoo und TNT in einem Atemzug genannt wird. Die Millennium geizt wahrlich nicht mit Qualitäten; das Ausmaß des Erfolgs dürfte somit lediglich vom Preis abhängen.

GameStar Gesamtnote: Keine Note, da Vorabmuster

Guillemot MG Xentor





Als einer der ersten Hersteller konnte uns Guillemot mit einem fix und fertig verpackten TNT-2-Board beliefern. Die Maxi Gamer Xentor ist mit dem Standard-TNT-2 bestückt (125 MHz), das SDRAM wird mit 166 MHz getaktet. Leider ist die Karte nur als 16-MByte-Version erhältlich; die vollen 32 MByte wird es ausschließlich beim Ultra-TNT-Modell Xentor 32 geben.

An Ausstattung bringt die Karte nur das Notwendigste mit: Neben einer Treiber-CD mit ein paar Spieledemos und einem ordentlichen Handbuch ist als Highlight der sehr gute Software-DVD-Player von Xing zu nennen. Dank des schneller getakteten Speichers und taufrischen Treibern konnte sich die Maxi Gamer in der 125-MHz-Klasse locker an die Spitze setzen. Das beste Kaufargument für die Xentor ist aber sicher der günstige Preis von rund 280 Mark. MG

→ www.guillemot.com

Maxi Gamer Xentor

Typ:	2D/3D-Kombikarte
Hersteller:	Guillemot
Preis:	ca. 280 Mark
Hotline:	(0211) 338 00 33

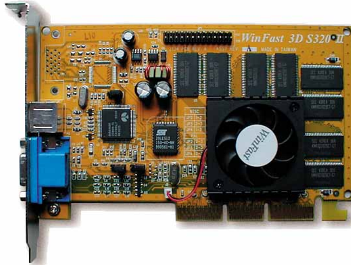
Pro	Kontra
• sehr schnell • Bildqualität • DVD-Player mitgeliefert	• nur 16 MByte RAM • Ausstattung

Leistung (60%)	1,7
Qualität (30%)	1,6
Ausstattung (10%)	3,2

Fazit: Die extrem schnelle Xentor profitiert vom tollen TNT-2-Chip und aktuellen Nvidia-Treibern.

GameStar Gesamtnote: 1,8

Leadtek Winfast S320II



Die S320II des hierzulande wenig bekannten Herstellers Leadtek gehört zu den ersten TNT-2-Karten, die ausgeliefert wurden. Das uns zugesandte Modell war eine »halbe« Ultra TNT. Leadtek taktet den Standardchip mit 140, den Speicher mit 160 MHz. Aktivkühler und TV-Ausgang nahmen wir erfreut zur Kenntnis; daß es sich bei den Treibern lediglich um die mit Leadtek-Logo versehene Nvidia-Referenz handelt, ist beileibe kein Nachteil.

Weniger begeistern konnten uns das englischsprachige Handbuch sowie die beigelegten, uninteressanten Anwendungsprogramme, unter denen kein DVD-Player war. Bei den Benchmark-Messungen konnte sich die Winfast ordentlich in Szene setzen, wenngleich sie der niedriger getakteten Konkurrenz von Guillemot trotz ebenfalls neuester Treiberversion unterlegen war. MG

→ www.leadtek.com

Winfast 3D S320II

Typ:	2D/3D-Kombikarte
Hersteller:	Leadtek
Preis:	ca. 290 Mark
Hotline:	(040) 731 09 80

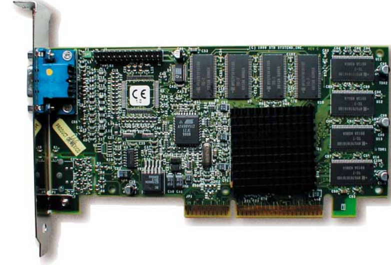
Pro	Kontra
• schnell • 3D-Qualität • Aktivkühler • TV-Ausgang	• nur 16 MByte RAM • engl. Handbuch • unattraktive Software

Leistung (60%)	1,8
Qualität (30%)	1,7
Ausstattung (10%)	3,0

Fazit: Die S320II sticht unter den TNT-2-Modellen nicht hervor, hat aber auch keine expliziten Schwächen.

GameStar Gesamtnote: 1,9

3DFX Voodoo 3 2000



Die mit rund 250 Mark günstigste Voodoo 3 wird unter der Bezeichnung 2000 verkauft und ist auch in einer PCI-Version zu bekommen. Die Unterschiede zum größeren Bruder halten sich in Grenzen: Prozessor und Speicher sind mit 143 statt 166 MHz getaktet, der passive Kühlkörper ist deutlich kleiner, und TV-Ausgang sowie Spiele-Paket fielen dem Rotstift zum Opfer.

Die schwache technische Ausstattung (kein AGP-Texturing, kein 32-Bit-Rendering, nur 16 MByte RAM, höchstens 256 mal 256 Pixel große Texturen) blieb ebenso wie das hohe Tempo: Die V3 2000 ist um einiges schneller als ähnlich teure Karten mit dem Savage 4. Damit ist die kleine Voodoo ein höchst attraktives Angebot: Wer im Vergleich zur V3 3000 auf ein paar MHz verzichten kann, bekommt hohe Geschwindigkeit zu einem fairen Preis. MG

→ www.3dfx.com

Voodoo 3 2000

Typ:	2D/3D-Kombikarte
Hersteller:	3Dfx
Preis:	ca. 250 Mark
Hotline:	(01805) 17 76 17

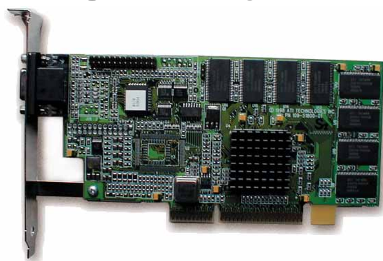
Pro	Kontra
• günstig • sehr schnell • 2D-Bildqualität	• 3D-Features • Ausstattung

Leistung (60%)	1,8
Qualität (30%)	2,6
Ausstattung (10%)	3,6

Fazit: Die auch in PCI-Version erhältliche V3 2000 bietet ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis.

GameStar Gesamtnote: 2,2

ATI Rage Fury 16



Eine Umbenennung gab es bei ATI: Seit Ende April firmiert die ganze Rage-128-Familie unter dem Namen Rage Fury. Aus dem Einstiegsmodell Xpert 128 wurde so die **Rage Fury 16**, für die 200 Mark zu löhnen sind. Im Vergleich zum in Heft 5/99 getesteten Spitzenmodell müssen Sie nicht nur bei der Ausstattung Abstriche machen (lediglich 16 MByte RAM, kein TV-Ausgang), auch der Chip selbst ist etwas langsamer.

Gemessen an den Billigablegern des TNT 2 und Voodoo 3 (2000) sieht die **Rage Fury 16** dadurch wenig Land, macht aber eine noch ordentliche Figur. Sie ist bis zur 1024er Auflösung unter Direct 3D und Open GL gleichmäßig schnell und hat einen brauchbaren 32-Bit-Modus. Zusammen mit der guten Bildqualität und den hervorragenden DVD-Qualitäten ergibt das ein zufriedenstellendes Produkt zu günstigem Preis. MG

→ www.atitech.ca

Rage Fury 16

Typ:	2D/3D-Kombikarte
Hersteller:	ATI
Preis:	ca. 200 Mark
Hotline:	(089) 66 51 50

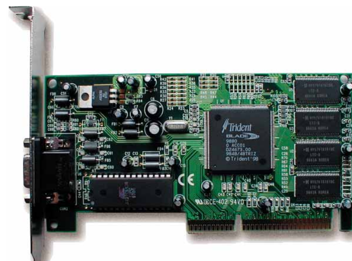
Pro	Kontra
• günstig • DVD-Support	• nicht besonders schnell • mäßige Ausstattung

Leistung (60%)	2,6
Qualität (30%)	2,1
Ausstattung (10%)	3,2

Fazit: Für den Preis eine zufriedenstellende 3D-Karte ohne große Schwächen.

GameStar Gesamtnote: 2,5

NMC Blade 3D



Auf den ersten Blick ist die **Blade 3D** ein echtes Schnäppchen: Für läppische 100 Mark gibt es immerhin einen mit über 100 MHz getakteten Chip, 8 MByte SDRAM, 32-Bit-Rendering und einen installierbaren Open-GL-Treiber. Doch letzterer befindet sich noch im Alpha-Stadium und brachte alle Programme bei mehr als 640 mal 480 Bildpunkten rigoros zum Absturz.

Eine höhere Auflösung empfiehlt sich aber sowieso nicht, da die Karte bei allen Benchmarks selbst mit einer schnellen CPU nur auf sehr bescheidene Werte kommt. Immerhin ist die Bildqualität auch bei anspruchsvollen Titeln wie **Expendable** astrein. Wer gerne mal nur so zwischendurch ein nicht allzu anspruchsvolles Spiel riskiert, mag mit der **Blade 3D** halbwegs gut beraten sein. Schade nur, daß die Bildschärfe im 2D-Desktop zu wünschen übrig läßt. MG

→ www.nmc-pe.de

Blade 3D

Typ:	2D/3D-Kombikarte
Hersteller:	NMC
Preis:	ca. 100 Mark
Hotline:	(038828) 370

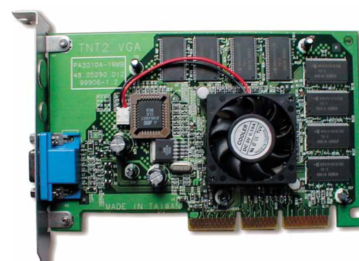
Pro	Kontra
• sehr günstig • Bildqualität	• langsam • mangelhafte Open-GL-Treiber • nur 8 MByte RAM

Leistung (60%)	4,4
Qualität (30%)	3,2
Ausstattung (10%)	4,5

Fazit: Nur wer wenig spielt, könnte mit der Blade 3D glücklich werden – dank des günstigen Preises.

GameStar Gesamtnote: 4,1

Aopen PA-3010-A



Sozusagen werksfrisiert erreichte uns ein 16-MByte-Exemplar von Aopens TNT-2-Board, das es auch mit 32 MByte und TV-Ausgang geben wird. Unser Vorserien-Exemplar war auf 133 MHz übertaktet, der 7ns-Speicher lief statt der vorgesehenen 143 gar mit 170 MHz. Wer will, darf sich im Kontrollpanel dank zweier Schieberegler an weiteren Tuningmaßnahmen versuchen.

Aopen hat es dabei zu gut gemeint: Sowohl Chip- als auch Speichertakt sind bis hinauf zu gewaltigen 256 MHz regulierbar – was selbst den stärksten TNT 2 zum Brutzeln bringt. Dank eines Aktivkühlers lief die **PA-3010** zwar leicht übertaktet absolut stabil, war aber trotzdem nicht flotter als vergleichbare Karten. Das mag an der sehr frühen Treiberversion liegen, weshalb auch in diesem Fall die endgültige Bewertung erst im nächsten Heft erfolgt. MG

→ www.aopen.nl

PA-3010-A

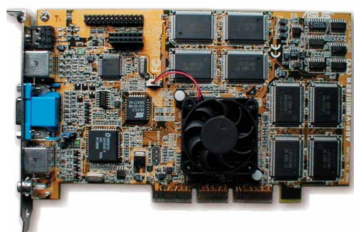
Typ:	2D/3D-Kombikarte
Hersteller:	Aopen
Preis:	ca. 300 Mark
Hotline:	(0031) 736 45 95 16

Pro	Kontra
• schnell • Aktivkühler • umfangreiches Kontrollpanel	• magere Ausstattung • gefährliche Taktregler

Fazit: Mit seinem Aktivkühler und den Schiebereglern für Takt- und Speicherfrequenz wird das sehr kompakt ausgefallene Board wohl eher die Tüftler unter den Spielern ansprechen. Fraglich bleibt, ob und wie die Aopen PA-3010 in Deutschland überhaupt zu bekommen ist.

GameStar Gesamtnote: Keine Note, da Vorabmuster

Asus AGP-V3800TVR



Ein wahres Luxuspaket schnürt Asus mit seinem TNT-2-Modell: Die **V3800TVR** kann nicht nur mit Aktivkühler, SGRAM, TV-Ausgang und Videoeingang aufwarten, sondern besitzt zusätzlich einen Anschluß für eine neuentwickelte Shutterbrille. Unser mit 32 MByte ausgestattetes Muster war mit 125/150 MHz konventionell getaktet.

Während sowohl die Ausstattung als auch die sehr komfortablen Treiber samt ihren umfangreichen Einstellmöglichkeiten zur Spitze gehören, machte die AGP-V3800 auf dem Benchmark-Parcours weniger Furore. Hier reihte sie sich brav in die Reihe der anderen 125-MHz-TNTs ein und deutete damit an, daß SGRAM-Speicher bei diesem Chip wenig Vorteile bringt. Dennoch: Wer als Grafikkarte einen Alleskönner bevorzugt, sollte die Asus **AGP-V3800TVR** in die engere Wahl ziehen. MG

→ www.asus.com.tw

AGP-V3800TVR

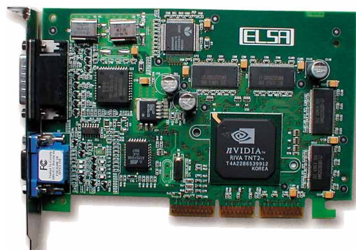
Typ: 2D/3D-Kombikarte
Hersteller: Asus
Preis: ca. 400 Mark
Hotline: (02102) 44 50 11

Pro	Kontra
• üppige Ausstattung • komfortable Treiber • schnell	• relativ teuer

Fazit: Asus' AGP-V3800TVR ist eine TNT-2-Karte für gehobene Ansprüche. Mit ihrer gelungenen Kombination aus Geschwindigkeit und Ausstattung gehört sie zu den interessantesten Angeboten unter den aktuellen Grafikkarten, erst recht in der kommenden Ultra-Version.

GameStar Gesamtnote: Keine Note, da Vorabmuster

Elsa Erazor 3



Wenig beeindruckt von der momentanen MHz-Hysterie zeigt sich Elsa: Bei der **Erazor 3** beschränken sich die Deutschen (vorerst) auf den mit 125 MHz getakteten Standard-TNT-2 und 140-MHz-Speicher. Dafür bot unser Vorabmuster andere Qualitäten auf, die von den Videoanschlüssen (3mal In und 2mal Out) samt passender Software über sehr komfortable Treiber bis hin zum Support für die empfehlenswerte Revelator-Stereobrille reichen.

Bei den Benchmark-Messungen konnte sich die Erazor 3 mit der zurückhaltenden Taktung erwartungsgemäß kaum in Szene setzen, zumal mangels Kühler auch dem Chiptuning enge Grenzen gesetzt sind. DVD-Playersoftware namens Elsa Movie müssen Sie für 30 Mark extra erstehen; die entsprechenden Hardware-Funktionen des TNT 2 liegen ansonsten erst mal brach. MG

→ www.elsa.de

Erazor 3

Typ: 2D/3D-Kombikarte
Hersteller: Elsa
Preis: ca. 450 Mark
Hotline: (0241) 606 51 12

Pro	Kontra
• sehr gut ausgestattet • schnell • gute Treiber	• teuer • DVD-Playersoftware kostet extra • kein Kühlkörper

Fazit: Elsa setzt auf Qualität: Der TNT-2-Chip ist auch in der verwendeten Basisversion schnell genug, glänzen kann die Erazor 3 mit der umfangreichen Ausstattung. Besonders Video- und 3D-Brillen-Fans sollten trotz des (noch) hohen Preises ein Auge auf diese Karte haben.

GameStar Gesamtnote: Keine Note, da Vorabmuster

Elsa Winner 2



Vier Varianten wird es von Elsas Savage-4-Karte geben: Unser Vorabmuster der **Winner 2** entsprach mit 16 MByte SGRAM (rund 200 Mark) der zweitkleinsten Ausbaustufe. Die Bildqualität des Savage-Chips ist ohne Tadel; leider hält sich der Nutzen der S3-eigenen Texturkompressions-Technik bislang in Grenzen. **Expendable** und **Quake 3** nutzen S3TC zwar, allerdings werden die Texturen dadurch nicht schöner. Sie benötigen lediglich weniger Speicherplatz und ermöglichen deshalb eventuell höhere Auflösungen.

Diese sind allerdings keinesfalls zu empfehlen, da die Performance bei mehr als 800 mal 600 Punkten ebenso stark einbricht wie im 32-Bit-Modus. Überhaupt ist die Winner 2 keine besondere 3D-Rakete und empfiehlt sich somit nur für anspruchslose PC-Allrounder mit schmalem Geldbeutel. MG

→ www.elsa.de

Winner 2

Typ: 2D/3D-Kombikarte
Hersteller: Elsa
Preis: ca. 200 Mark
Hotline: (0241) 606 51 12

Pro	Kontra
• günstig • Texturkompression • Bildqualität	• langsam • schwach bei hohen Auflösungen • kein DVD-Player

Fazit: Eigentlich spricht wenig gegen den Savage 4 – außer, daß er für anspruchsvolle Spieler viel zu langsam ist. Bleibt als herausragendes Feature die Texturkompression S3TC; hoffentlich wird sie in Zukunft besser unterstützt, als es Expendable und Quake 3 tun.

GameStar Gesamtnote: Keine Note, da Vorabmuster

Vergleichstest: Digitalkameras

Digital-Schüsse

Ob Schnappschuß für die Homepage oder Sofortkontrolle Ihrer Urlaubsbilder noch am Strand – digitale Kameras machen's möglich.



Auf Bonus-CD: Beispielfotos

Die herkömmliche, chemische Fotografie erzielt noch immer die beste Bildqualität. Doch wenn es um Spaß, Spontaneität und Kontrolle geht, sind Silbernitrat und Entwicklerbad mega-out. Digitalkameras bürgen für neidische Gesichter nach der Rückkehr aus dem Traumurlaub, denn statt der üblichen Ausbeute von vier gelungenen Schnappschüssen pro 36er Film präsentieren Sie eine CD oder Diskette voller Top-Bilder. Schließlich läßt sich sofort nach dem Druck auf den Auslöser überprüfen, ob der Schuß aus der Hüfte auch gelungen ist – mißlungene Bilder werden einfach überspielt wie bei einem Cassettenrekorder. Keine Filme mehr kaufen, rumschleppen, einlegen, aufrollen, eintüten; und vor allem entfallen auch die Warterei auf die Entwicklung und die bange Frage »Welche sind denn nun was geworden?«

Digitale Revolution

Die ersten digitalen Fotoapparate erschienen 1995 auf dem Markt. Mit Auflösungen um die 320 mal 240 Punkte, gerade mal genug für Bildchen im Briefmarkenformat, wurden sie zunächst als Spielzeug belächelt. Doch die Digi-Knipser machten in ihrer technischen Entwicklung ähnlich rasante Fortschritte wie der PC. Das RAM, letztlich ausschlaggebend für Anzahl und Format der speicherbaren Bilder, war Mitte der 90er noch eine so teure Komponente, daß 1 MByte Bildspeicher schon als Luxusausstattung galt. Die **Casio QV100** preßte sage und schreibe 96

Bilder in härtester JPEG-Kompression in diesen Speicher, was einen Qualitätsvergleich mit herkömmlichen Fotografien lachhaft erscheinen ließ. Und das bei einem Preis von fast 2.000 Mark. Die Entwicklung kleiner und preiswerter Massenspeicher kam so in erster Linie der Bildqualität zugute. Gleichzeitig wurde fieberhaft an den ersten Megachips gebastelt, Bildwandlern, die mehr als eine Million Pixel einfangen konnten.

Die Mega-Klasse

Als erster Hersteller zeigte Olympus 1997, was man mit 1,3 Millionen Bildpunkten erzielen kann. Die Qualität reichte nun locker für Ausdrucke in der Größe 13 mal 18 Zentimeter. Die Speicher waren mittlerweile bei einer Größe von 16 MByte angelangt, und Canon brachte mit der **Powershot 700** die erste Amateurkamera, in die man eine 170-MByte-Platte im PCMCIA-3-Format einsetzen konnte. Die gröbsten Minuspunkte, zu kleiner Speicher und schlechte Bildqualität, waren damit beseitigt.

Teures Spielzeug

Im Profisektor benutzen etwa Sportreporter in den »Schützengräben« der Bundesliga-Stadien schon seit Jahren elektronische Kameras, die nicht nur mit großvolumigen Festplatten, sondern auch mit Direktverbindung zum Handy in der Jackentasche ausgestattet sind. Solche Kombinationen kosten auch heute noch zwischen 20.000 und 35.000 Mark, aber sie bringen den Sportredaktionen großer Tageszeitungen einen wertvollen Zeitvorteil. Das aktuelle Bild ist fünf Minuten nach dem Torschuß in der heimischen Redaktion, fix und fertig fürs Layout. Nach Spielende kann die Abendausgabe sofort in Druck gehen – der Reporter hat das Stadion dann noch nicht einmal verlassen.

Ernste Konkurrenz

Mit der starken Verbreitung von PCs in Privathaushalten werden digitale Kameras auch im Amateurbereich zunehmend die konventionellen Fotoapparate verdrängen. Preise um die 1.000 Mark, Tendenz sinkend, lassen die Chipwunder auch in dieser Hinsicht konkurrenzfähig erscheinen, und die Vorteile für den Anwender liegen auf der Hand: Schnelle Verfügbarkeit der Bilder, leichte Bearbeitung und preisgünstige, platzsparende Archivierung. Ein CD-Rohling faßt circa 600 Bilder in hoher Auflösung, annehmbare Ausdrucke sind heute mit den meisten Tintenstrahlern möglich. Die Fotos können als E-Mail-Anhang an Freunde in aller Welt verschickt werden, oder man bestückt zum Beispiel seine Homepage wöchentlich mit neuen Bildern.

In der Handhabung unterscheiden sich Digitalgeräte kaum noch von normalen Fotokameras. Statt des Films legen Sie einen Speicherchip

GameStar Testsieger

Modell	Power Shot Pro-70	C-900 Zoom
Hersteller	Canon	Olympus
Preis	ca. 2.600 Mark	ca. 1.200 Mark
Homepage	www.canon.de	www.olympus.de
Objektiv	1:2,0-2,4/6-15mm entspr. 28-70mm KB	1:2,8-4,4/5,4-16,2mm entspr. 35-105mm KB
Auflösung	1536 x 1024/max. 39 Bilder in JPEG / 7 Bilder unkomprimiert	1280 x 960 / max. 9 Bilder in bester Qualität
Bildspeicher	CF-Card mit 15 MByte	Smart-Card mit 4 MByte
Stromquelle	NiMH-Akku für ca. 250 Aufnahmen	Mignon-Batterien, Akkus empfehlenswert
Zubehör	Netz-Ladeteil, Ulead Photo Impact, Videokabel	Ein Satz Batterien, Videokabel
TV-Anschluß	ja	ja
Bilddetail (kommentiert)	Eine fast tadellose Farbtrennung, minimale Treppchenbildung und saubere Durchzeichnung in den Schatten heben die Pro-70 auf das Siegerpodest bei der Bildqualität. Die 4,5 MByte großen Bilddateien erlauben Ausdrucke bis DIN-A4. Vor dem Ausdruck sollten Sie allerdings den Kontrast leicht anheben.	Die Originaldateien bringen ohne Nachbearbeitung ein farbenfrohes und kontrastreiches Bild. Die Farbtrennung ist ähnlich gut wie bei der doppelt so teuren Canon Pro-70. Ausdrucke bis DIN-A4 sind durchaus machbar. Insgesamt hatte die C-900 Zoom die zweitbeste Bildqualität im Vergleichsfeld.
Bewertung		
Bildqualität (50%)	1,6	1,8
Bedienung (25%)	2,0	2,0
Ausstattung (25%)	2,0	2,5
Fazit	Obwohl die Pro-70 wie eine Spiegelreflexkamera aussieht, ist sie keine. Das fest eingebaute 2,5fach Zoom-Objektiv besitzt mit einem Öffnungsverhältnis von 1:2,0 eine sehr gute Lichtstärke. Das ist auch bitter nötig, die Pro-70 hat kein eingebautes Blitzgerät. Das macht einen nicht gerade billigen Systemblitz aus der EOS-Baureihe nötig. Trotzdem: für diejenigen, denen Bildqualität über alles geht, ist die Pro-70 erste Wahl.	Eine gute Kamera mit sehr guter Bildqualität und einem enormen Stromhunger. Wenn beim Fotografieren das Display eingeschaltet ist, meldet sich nach spätestens 20 Bildern der Batteriewarner. Olympus liefert kein Netzteil mit, für rund 70 Mark ist es als Zubehör erhältlich. Die C-900 Zoom ist nicht ganz so klein und handlich wie die Canon A5, sie hat aber die bessere Bildqualität und ein ebensogutes 3fach-Zoom-Objektiv.
Gesamtnote	1,8	2,0

oder eine Diskette ein, Belichtungssteuerung und Datenspeicherung besorgt die Elektronik. Die meisten Digitalkameras besitzen neben dem optischen Sucher noch ein stromfressendes LC-Display, das die sofortige Kontrolle des Bildes nach dem Auslösen gestattet. Auch bei der Wahl des Bildausschnitts vor der Aufnahme sind diese Displays sehr hilfreich, weil sie ein parallaxenfreies Bild im Nahbereich bieten, das gleichzeitig eine Schärfekontrolle ermöglicht.

Keine Belichtung ohne Schatten

Bei allen Vorteilen der Digitaltechnik sollte man jedoch einige Mängel nicht übersehen. So liegt der Stromverbrauch der meisten von uns getesteten Geräte sehr hoch, wobei sich die LC-Displays an den Kameras als gierigste Konsumenten erweisen. Egal ob im Aufnahme- oder Wiedergabebetrieb, nach spätestens 30 Minuten kommt die erste Batteriewarnung. Unser Tip: Verzichten Sie auf das Display bei der Aufnahme, verwenden Sie lieber den optischen Sucher, die Batterien danken es Ihnen. Wenn Sie Ihre Kamera mit normalen Trockenbatterien betreiben, werden Sie sich ohnehin sehr schnell nach preisgünstigeren Stromquellen umsehen wollen. Sony und Canon gehen mit ihren Kameras den konsequenten Weg und liefern einen Akku samt Ladegerät gleich mit. Damit ist eine Betriebsdauer von ein bis zwei Stunden sichergestellt.

Magere Details

Der zweite Nachteil betrifft nach wie vor die Bildqualität. Selbst Chips mit zwei Millionen Bildpunkten (ca. 1600 mal 1200) kommen nicht an die Qualität eines chemischen Kleinbildfilms heran, der es auf etwa 20 bis 22 Millionen Pixel bringt (200 ASA). Dazu kommt die weiterhin notwendige Komprimierung. Um teuren Speicherplatz zu sparen, speichern alle Kameras das aufgenommene Bild im JPEG-Format. Dabei entstehen Kompressionsfragmente, die in Vergrößerungen sehr störend wirken. Das macht die sorgfältige Wahl des Ausschnitts bei der Aufnahme besonders wichtig, denn nachträgliche Detailvergrößerungen mindern die Qualität viel stärker als beim chemischen Film.

Der Flash-Nachteil

Nachteil Nummer 3 sind die teuren Speichermedien. Mit Ausnahme der Sony-Kamera, die preisgünstige 1,44-MByte-Disketten zur Aufzeichnung verwendet, setzen alle Geräte auf Smart-Media- oder Compact-Flash-Cards mit Größen von 8 bis 32 MByte und zu Preisen von etwa 80 bis 250 Mark. Damit lassen sich maximal 35 Bilder in der höchsten Auflösung speichern. Dann muß die Karte »entleert« werden, das heißt, Sie müssen Bilder löschen oder auf einen anderen Massen-

Modell	Power Shot A5 Zoom	C-830L
Hersteller	Canon	Olympus
Preis	ca. 1.400 Mark	ca. 900 Mark
Homepage	www.canon.de	www.olympus.de
Objektiv	1:2,6-4,0/4-10mm, entspr. 28-70mm KB	1:2,8/5,5mm entspr. 35mm KB
Auflösung	1024 x 768 / max. 37 Bilder in JPEG / 7 Bilder unkomprimiert	1280 x 960 / max. 9 Bilder in bester Qualität
Bildspeicher	CF-Card mit 8 MByte	Smart-Card mit 4 MByte
Stromquelle	NiMH-Akku für ca. 450 Aufnahmen ohne Blitz	Mignon-Batterien, Akkus empfehlenswert
Zubehör	Netz-Ladeteil, Ulead Photo Impact, Videokabel	Ein Satz Batterien, Videokabel
TV-Anschluß	ja	ja
Bilddetail (kommentiert)	Die Farben wirken nicht ganz so leuchtend wie bei Sony oder Olympus. Die Belichtung stimmt sehr genau, in den Schatten ist noch genügend Durchzeichnung. Mit dem beigelegten Bildbearbeitungsprogramm sollten Sie den etwas zu schwachen Kontrast leicht verstärken, dann sind die Ergebnisse wirklich sehenswert.	Olympus verwendet für die C-830L den gleichen, bewährten Bildwandler wie in der C-900 Zoom. Entsprechend ähneln sich die Bildergebnisse der beiden Kameras. Mit etwas Nachbearbeitung lassen sich die Bilder auf DIN-A4 ziehen, die Bildqualität der C-900 ist aber dennoch einen Tick besser.
Bewertung		
Bildqualität (50%)	2,4	2,1
Bedienung (25%)	2,0	2,0
Ausstattung (25%)	2,0	2,5
Fazit	Der kleinsten Kamera im Test sieht man ihre Leistung nicht an. Die Bildqualität läßt sich in fünf Stufen anpassen. Bei der unkomprimierten Aufzeichnung entstehen Bilder von sehr guter Qualität, die noch Ausdrucke mit 18 mal 24 Zentimetern zulassen. Allerdings passen dann nur sieben Bilder auf die mitgelieferte 8-MByte-CF-Card. Das mitgelieferte Bearbeitungsprogramm Photo Impact ist sehr vielseitig.	Wer das fehlende Zoom-Objektiv verschmerzen kann, bekommt mit der C-830L eine Kamera mit sehr guter Bildqualität und einfacher Bedienung zu einem akzeptablen Preis. Was den Stromverbrauch betrifft, gilt das gleiche wie für die C-900, ein Netzteil ist wirklich kein Luxus. Empfehlenswert ist auch die Verwendung preiswerter Akkus statt der teuren und schnell verbrauchten Trockenbatterien.
Gesamtnote	2,2	2,2

speicher übertragen. Fast alle Geräte finden dafür Anschluß an die serielle Schnittstelle, entsprechend lange dauert solch ein Datenaustausch. Für 32 MByte ist mit etwa 30 bis 45 Minuten zu rechnen, in denen die Batterien wieder enorm belastet werden. Ein Netzteil für die Kamera ist also kein Luxus, sondern absolute Notwendigkeit. Und wenn Sie nicht Ihren Laptop in den Urlaub mitschleppen wollen, bleibt nur der Kauf zusätzlicher Speicherkarten. Im Gegensatz zum herkömmlichen Film können die Chips nach dem Entleeren allerdings immer wieder neu »belichtet« werden, wodurch sich die Anschaffung im Lauf der Zeit amortisiert.

Nachbearbeitung ist sinnvoll

Die beliebtesten Foto-Formate sind 10 mal 15 und 13 mal 18 Zentimeter. Auf diese Größen haben wir uns daher auch bei der Sichtprüfung der Ausdrucke beschränkt. Da die Qualität sehr vom verwendeten Drucker und Papier abhängt, haben wir sämtliche Original-Bilddateien, jeweils in der höchsten Auflösung der Kamera, auf unsere Heft-CD kopiert. So können Sie sich leicht einen Eindruck von der maximal erreichbaren Bildqualität machen.

Auf eine Nachbearbeitung kann man allerdings kaum verzichten. Das ist auch den Herstellern klar, so legt Canon seinen Kameras **Photo-Impact** von Ulead bei, eine Software mit fast professionellem Umfang. Sony liefert mit der **FD81** die **MGI-Photosuite**, die ebenfalls die wichtigsten Filter- und Schnittfunktionen in großer Auswahl bietet. Die Software bei Hewlett & Packard ist dagegen eindeutig auf den Amateur zugeschnitten: **Picture It** von Microsoft hat eine übersichtliche, intuitiv zu bedienende Oberfläche, die auch Einsteiger nicht überfordert. Olympus liefert neben der Steuerungs-Software, die leider nur rudimentäre Funktionen wie Entfernen von Farbstichen oder Helligkeits- und Kontrasteinstellung ermöglicht, nur ein Programm namens **Photo-Album** mit, das die Archivierung der Bilder erleichtert. Für einen tieferen Einstieg in die Materie empfiehlt sich allerdings der Kauf einer guten Bildbearbeitungs-Software. Es muß ja nicht gleich Adobes **Photoshop** sein, auch Shareware-Programme wie **Paintshop Pro** bieten einen Funktionsumfang, der oft sogar Profis zufriedenstellt.

Fazit

Die Spiegelreflex des ernsthaften Foto-Amateurs können Digitalkameras noch nicht ersetzen. Aber als Ergänzung für Schnappschüsse, wenn es um den reinen Spaß am Knipsen geht und überall, wo es vor allem auf zügige Weiterverarbeitung der Bilder ankommt, ist die aktuelle Generation bereits bestens geeignet. WR

Modell	HP C30	Mavica FD81
Hersteller	Hewlett & Packard	Sony
Preis	ca. 850 Mark	ca. 1.500 Mark
Homepage	www.photosmart.com	www.sony.de
Objektiv	1:2,8/6,0mm entspr. 35mm KB	1:2,0/5,2-15,6mm entspr. 37-111mm KB
Auflösung	1152 x 872 / max. 16 Bilder	1024 x 768 / max. 20 Bilder in JPEG / 1 Bild in BMP bei 640 x 480
Bildspeicher	CF-Card mit 8 MByte	1,44-MByte-Diskette
Stromquelle	Batterien / Akkus optional	Lithium-Akku für 2 Stunden Betriebszeit
Zubehör	Netzteil, TV-Kabel, Microsoft Picture It-Software	Netz-Ladeteil, MGI-Photosuite, Tragegurt
TV-Anschluß	ja	nein
Bilddetail (kommentiert)	In der feinsten Auflösung liefert die C30 eine Qualität, die für Ausdrucke im Format 13 mal 18 Zentimeter noch gut ausreicht. Die Belichtungssteuerung tendiert etwas zur Unterbelichtung, was zu kräftigen Kontrasten im Bild führt. Die Farbabstimmung war recht natürlich und mußte nicht korrigiert werden.	Durch die harte Kompression waschen Bilddetails leicht aus. Die Belichtung ist sehr genau, auch die Schatten sind noch gut durchgezeichnet. Mit Nachbearbeitung sind Ausdrucke bis 13 mal 18 cm machbar. Der Bitmap-Modus zeigte aufgrund der niedrigeren Auflösung nur ein leicht besseres Bild.
Bewertung		
Bildqualität (50%)	2,6	3,0
Bedienung (25%)	2,0	2,2
Ausstattung (25%)	2,3	2,0
Fazit	Prima Kamera für Einsteiger, die ohne viel technischen Ballast schnell zu guten Ergebnissen kommen wollen. Für eine problemlose Nachbearbeitung ist mit Microsofts Picture It bestens gesorgt. In der geringeren Auflösung sind maximal 80 Bilder möglich. Die Bildqualität läßt dabei aber deutlich nach. Die Linse hat eine Brennweite, die etwa einem 38-Millimeter-Kleinbild-Objektiv entspricht.	Trotz des beengten Speicherplatzes liefert die FD81 gute Bilder. Als besonderer Gag lassen sich auch MPEG-Filme mit bis zu 60 Sekunden Länge aufzeichnen. Das 3fach-Zoomobjektiv zeichnet bei langer Brennweite und geöffneter Blende sehr weich. Eine interessante Kamera für alle, die Ihre Bilder problemlos an jedem Computer vorführen wollen, ohne lange Software installieren zu müssen.
Gesamtnote	2,4	2,6

Im Trend: 3D-Brillen

Dreifaches Vergnügen

Lara Croft zum Anfassen? Ganz so weit ist es noch nicht, aber die Elsa 3D Revelator bringt uns der virtuellen Realität wieder ein Stück näher.

Moderne Grafikkarten bieten eine Menge ausgeklügelter Funktionen, um dem Spieler eine perspektivisch korrekte Szenerie vorzugaukeln. Doch all die täuschenden Effekte ändern nichts an der Tatsache, daß die Computerwelt eine Scheibe ist, nämlich eine Mattscheibe. Für die plastische Darstellung der dritten Dimension sind spezielle Hilfsmittel nötig: Beispielsweise Brillen wie die neue 3D Revelator von Elsa.

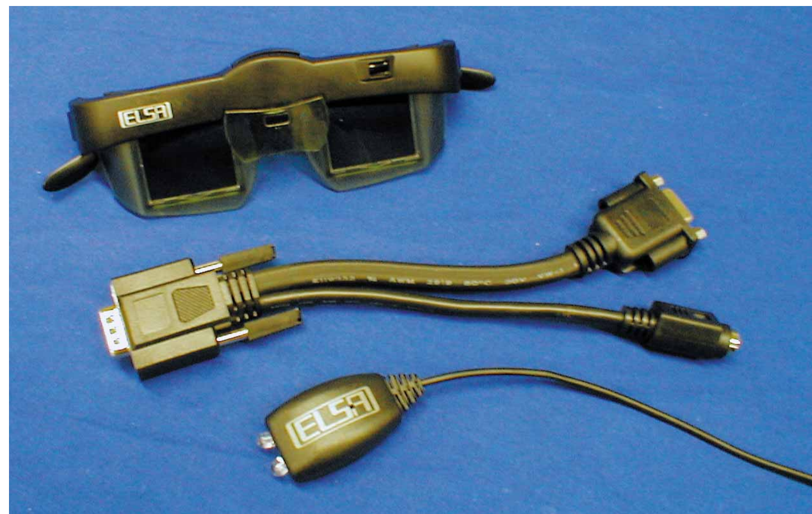
Optische Tricks

LC-Shutter-Brillen nutzen die Tatsache, daß beim Sehen der räumliche Eindruck ohnehin erst im Gehirn erzeugt wird, und zwar aus zwei 2D-Bildern, eins für jedes Auge. Dazu ist zwischen zwei dünnen Glasscheiben eine kristalline Flüssigkeit eingebettet. Im Normalzustand sind die Kristalle ungeordnet und lassen Licht hindurch. Legt man eine geringe Stromspannung an, richten sich die Kristalle alle in eine Richtung aus und sperren das durchgehende Licht, die Fläche wird schwarz. Indem der Monitor abwechselnd zwei leicht gegeneinander verschobene Bilder anzeigt und die beiden LCDs im gleichen Takt hell und dunkel geschaltet werden, entsteht im Sehzentrum schließlich der räumliche Tiefeneindruck. Bei einer Monitorfrequenz von 120 Hz bekommt jedes Auge die Bilder mit einer 60-Hz-Frequenz angeboten. 120 Hz ist deshalb das mindeste, was der Bildschirm leisten sollte, darunter flackert das Bild unerträglich, und Kopfschmerzen sind so gut wie vorprogrammiert. Ein zu kleiner Monitor schmälert den 3D-Eindruck ebenfalls, 17 Zoll sind absolutes Minimum.

Ohne Elsa geht's nicht

Zur Verwendung der Revelator muß in Ihrem Rechner zwingend eine Elsa Erazor 2, Erazor 3, Winner 2 oder Victory 2 stecken. Der Treiber der Brille fragt die Hardware ab und tritt nur in Funktion, wenn er eine der vier genannten Karten findet. Die Revelator funktioniert mit allen Spielen, die Direct 3D unterstützen; eine gute Basis für den Erfolg dieses Konzepts. Schade nur, daß man auf die Grafikkarten von Elsa beschränkt ist. Die Software und das geteilte Monitorkabel mit dem IR-Sender sind schnell installiert. Die Revelator ist angenehm leicht, das Tragegefühl gleicht dem einer Sonnenbrille. Brillenträger setzen die Revelator vor ihre Augengläser, das klappt ganz gut. Im Test fanden wir heraus, daß der 3D-Eindruck stark vom verwendeten Spiel abhängt. Mit der deutschen Version von Half-Life war der erste Eindruck nicht sehr überzeugend, als wir dann aber mit diversen Karten experimentierten, zeigte sich schnell, wie sehr der Levelaufbau die 3D-Wirkung beeinflußt. Generell gilt: je größer der Raum, um so besser die Wirkung.

Mit Tomb Raider 3 läuft die Brille zur Höchstform auf. Die Blätter im Dschungel hängen regelrecht aus dem Monitor heraus, die räumliche Tiefe ist teilweise so gut definiert, daß man den Eindruck hat, in ein Aquarium zu blicken. An einer Bergkante erwischt man sich auch mal dabei, daß man den Hals reckt, um besser in den Abgrund schauen zu können. Bei Need for Speed 3 hält sich der 3D-Effekt wieder in Grenzen, am beeindruckendsten ist die Fahrt in der Cockpit-Ansicht. WR



3D Revelator mit Signaltrenner und IR-Sender. Für 50 Mark weniger gibt es die Brille auch als Kabel-Version.

→ www.elsa.de

Elsa 3D Revelator

Typ:	3D-Brille
Hersteller:	Elsa
Preis:	ca. 150 Mark
Hotline:	(0241) 606 51 12

Pro	Kontra
• funktioniert mit allen D3D-Spielen	• nur mit Elsa-Karten verwendbar
• gute Paßform	• hohe Monitor-Anforderungen
• brillenträgertauglich	

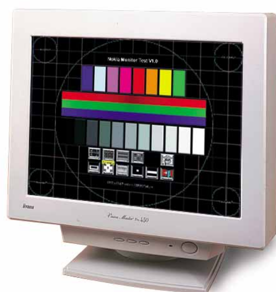
Praxistest (60%)	1,8
Ergonomie (30%)	2,0
Verarbeitung (10%)	2,0

Fazit: Wenn Sie eine Elsa-Karte haben, bietet die Revelator einen preiswerten Einstieg in aktuelle 3D-Technik.

GameStar Gesamtnote: 1,9

19-Zoll-Monitor

Iiyama Pro 450



Der **Vision Master Pro 450** basiert auf Mitsubishis Diamondtron-Bildröhre mit Schlitzmaske. Auffällig ist die vollkommen plane Bildschirmoberfläche. Selbst bei hohen Auflösungen wie 1600 mal 1200 Bildpunkten liegt die Bildwiederholfrequenz noch bei sehr guten 92 Hz. Die Bildqualität ist insgesamt gut, in den Randbereichen waren kleine, aber vernachlässigbare Geometriefehler zu entdecken. Das Bildschirmmenü wirkt zwar etwas konfus, aber die wichtigsten Einstellungen wie Helligkeit und Kontrast lassen sich per Knopfdruck auch direkt anwählen. Der **Vision Master** hat bereits die TCO-99-Prüfbescheinigung. Sein Stromverbrauch liegt mit knapp 90 Watt noch im durchschnittlichen Bereich. Iiyama gewährt 36 Monate Garantie inklusive kostenlosem Vor-Ort-Service. Für die gelieferte Qualität ist der Preis günstig. WR

→ www.iiyama.de

VM Pro 450

Typ: 19-Zoll-Monitor
Hersteller: Iiyama
Preis: ca. 1.250 Mark
Hotline: (0800) 100 34 35

Pro	Kontra
• gutes Bild • hohe Wiederholfrequenzen • lange Garantiezeit	• unübersichtliches Menü

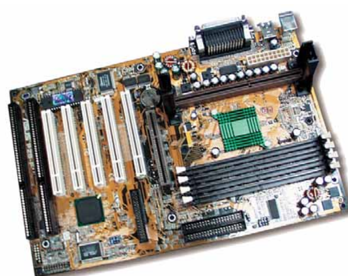
Bildqualität (60%)	1,5
Handhabung (20%)	2,5
Ausstattung (20%)	2,2

Fazit: Das gute Bild und die sehr hohen Wiederholraten machen den Pro 450 zu einer sehr guten Wahl.

GameStar Gesamtnote: 1,8

Mainboard

Asus P2B-F



Die neueste Revision des Asus-Dauerbrenners wartet mit bewährter, solider Technik auf. Ein AGP-, fünf PCI- und zwei ISA-Slots, ergänzt durch vier SDRAM-Sockel, sind Klassenstandard. Die maximale Speicherausstattung beträgt 1 GByte. Der Multiplikator läßt sich von 2- bis 8fach einstellen, die Busfrequenz in 16 Stufen von 66 bis 150 MHz. Die Prozedur ist allerdings nur über kryptisch beschriftete Jumper durchführbar, von einem komfortablen Menü im BIOS keine Spur. Bei den Geschwindigkeits-Messungen gab sich das **P2B-F** keine Blöße, alle Werte lagen auf dem selben hohen Niveau wie bei anderen Qualitäts-Boards. Die Anschlüsse liegen sehr günstig, mit Ausnahme der Stromversorgung. Denn bei einigen Gehäusen muß das Kabel als unfreiwilliger CPU-Halter agieren, es liegt straff gespannt über dem Prozessor. WR

→ www.asus.com

P2B-F

Typ: Mainboard
Hersteller: Asus
Preis: ca. 260 Mark
Hotline: (02102) 44 50 11

Pro	Kontra
• solide Technik • hohe Geschwindigkeit • Ausstattung	• umständliche Einstellung • unzeitgemäßes BIOS

Leistung (25%)	2,0
Technik (25%)	1,8
Ausstattung (50%)	1,8

Fazit: Grundsolide Platine mit sehr guter Leistung. Für Tüftler etwas zu umständlich in der Handhabung.

GameStar Gesamtnote: 1,9

Tastatur

Memorex TS-1000



Für Menschen, die nicht nur Ihre Freizeit, sondern auch Ihre Essenspausen vor dem Computer absitzen, bringt Memorex eine spezielle Tastatur auf den Markt. Verschüttete Stimulanzien wie Kaffee, Cola oder dergleichen müssen jetzt nicht mehr den Totaldefekt des Eingabegeräts bedeuten. Unter dem Tastenfeld liegt eine durchgehende Kunststoffwanne, die die Elektronik darunter vor dem Kontakt mit Flüssigkeit schützen soll. Nach der Trennung vom Computer läßt sich die Tastatur durch leichtes Schiefhalten zur linken unteren Ecke wieder »entleeren«. Zusätzlich zu den üblichen Windows-95-Funktionen ist noch eine »Turbo-Taste« vorhanden, mit der sich die Wiederholgeschwindigkeit der Tasten in sieben Stufen verstellen läßt, für Vielschreiber eine praktische Einrichtung. Die Handballenauflage ist leicht abnehmbar. WR

→ www.memtek.com

TS-1000

Typ: Tastatur
Hersteller: Memorex (Memtek)
Preis: ca. 20 Mark
Hotline: (089) 99 21 61 30

Pro	Kontra
• spritzwassergeschützt • Handballenauflage • sehr preiswert	• kein Spiralkabel • kein Eurozeichen

Ausstattung (10%)	2,8
Ergonomie (30%)	3,0
Praxistest (60%)	2,7

Fazit: Eine praktische und noch dazu preiswerte Lösung für alle, die öfter mal Ihre Tastatur »wässern«.

GameStar Gesamtnote: 2,8

Der PC schlägt zurück

DirectX 7.0

Keine Angst vor Playstation 2: Im Schulterschluß mit den Hardware-Herstellern will Microsoft dafür sorgen, daß die nächste PC-Generation der neuen Superspielkonsole Paroli bieten kann.

Wer einen PC besitzt, ihn hegt und pflegt, der kann sich abends guten Gewissens zur Ruhe betten. Der technische Vorsprung des teuren Systems gegenüber fast allen Spielkonsolen ist ein sanftes Ruhekissen. Doch seit Sony vor einigen Monaten die technischen Daten ihrer neuen Playstation 2 verkündete, wird der Schlummer manches PC-Spielers von garstigen Alpträumen heimgesucht. Das beunruhigende Zukunftsszenario: Alle Welt stürzt sich auf die neue Wunder-Konsole, weil sie bessere Grafik bietet als der teuerste PC.



Kevin Bachus ist bei Microsoft für die Entwicklung von DirectX zuständig und will dafür sorgen, daß der PC die leistungsfähigste Spiele-Plattform bleibt.

Microsoft kontra Sony

Sony tönt, mit der Anfang 2000 erscheinenden Playstation 2 nicht nur die Vormachtstellung im Konsolenlager erobern zu wollen; auch die Windows-PC-Spieler würden willig überlaufen. Wer sich da bedroht fühlen darf, ist Microsoft – und wenn es um die Vorherrschaft geht, versteht die größte Software-Firma der Welt keinen Spaß. Kevin Bachus, Group Product Manager für DirectX, sieht angesichts der Playstation 2 keinen Grund zur Panik: »Wenn diese Konsole auf den Markt kommt, wird sie etwa das Leistungsvermögen eines hochwertigen PCs zum selben Zeitpunkt haben«. Etwaige Sony-Technologievorsprünge würden aber so schnell dahinschmelzen wie Himbeereis in der Sommersonne. Während die Playstation 2 jahrelang mit der gleichen Hardware auskommen muß, wird der PC nach Bachus' Meinung schnell wieder einen technischen Vorsprung gewinnen.

3D-Boost mit DirectX 7

Um die Aufgabe von DirectX zu definieren, hat Kevin Bachus einen putzigen Vergleich auf Lager: »Das ist wie der universelle Übersetzer bei Star Trek.« Microsofts Software-Schnittstelle (API) für Windows sorgt dafür, daß sich die einzelnen Hardware-Komponenten im PC vertragen und Spiele vielleicht nicht immer, aber immer öfter auf Anhieb laufen. In diesen Tagen beginnt die Beta-Phase fürs brandneue DirectX 7.0, das vor allem im Hinblick auf moderne 3D-Beschleunigerkarten optimiert wurde (siehe Kasten). Alle Jahre wieder soll eine neue Generation veröffentlicht werden; Bachus ist im Geiste schon bei DirectX 8.0, das turnusmäßig im Jahre 2000 erwartet wird. Im Vorfeld klopft er an die Türen der Hardware-Hersteller, um abzuklären, welche technischen Innovationen in Zukunft unterstützt werden sollen. So soll es auf der Comdex-Messe im November einige neue Verlautbarungen im Grafikchip-Bereich geben, die auf einen erheblichen Sprung bei der PC-Spieleoptik hoffen lassen.

PC-Vorsprung

Abgerechnet wird jedenfalls erst in ein bis zwei Jahren, denn vorher ist mit einer weiten Verbreitung der Playstation 2 oder dem Erscheinen von Nintendos neuem »Project Dolphin« nicht zu rechnen. Das jüngste reell existierende Videospiele-System steckt ein 3D-beschleunigter PC jetzt schon in die Tasche: Angesichts der Dreamcast-Neuheiten, die Sega auf ihrem E3-Stand demonstrierte, muß einem um die Zukunft des PCs als Spielemaschine nicht bange sein. HL







Solche in Echtzeit berechneten Animationen demonstrieren die Grafik-Muckis der Playstation 2.

DirectX 7.0 – das ist neu

Im Spätsommer diesen Jahres soll die fertige Version von DirectX 7.0 veröffentlicht werden. Von den folgenden Features sollen PC-Spiele profitieren:

- schnelleres Direct-3D-Modul.
- verbesserte Unterstützung für Objekttransformationen und Lichteffekte für 3D-Beschleuniger.
- Unterstützung von projizierten Texturen und Textur-Transformationen.
- Hardware-Beschleunigung für Direct Music (sofern von der Soundkarte unterstützt).
- verbesserte Software-Algorithmen für 3D-Sound.
- neue USB-Software-Schnittstelle für Force-Feedback-Geräte.

Sie fragen – Experten antworten

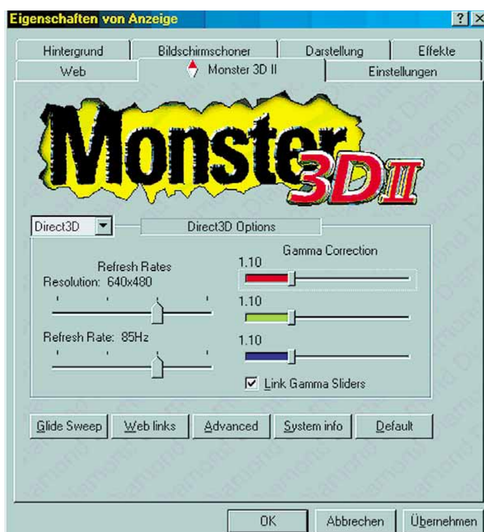
TECHtelmechtel

Brennt Ihnen eine Frage rund um die Technik Ihres PCs unter den Nägeln? Dann schreiben Sie uns doch einfach einen Brief unter dem Stichwort »TECHtelmechtel« oder eine E-Mail an tech@gamestar.de.

Grafikkarten

Wenn ich Need for Speed 3 mit meiner Voodoo-2-Karte spiele, ist das Bild viel zu dunkel. In den Tunnels muß ich fast blind fahren. Das ist auch bei vielen anderen Spielen so. Wie kann ich die Helligkeit des Bildes meiner Voodoo-2-Karte denn ändern? *Marko Klein*

GameStar Im »Eigenschaften von Anzeige«-Dialog (Rechtsklick auf Desktop) ist eine eigene Seite für die Einstellungen der Voodoo-Karte reserviert. Dort können Sie den Gammawert für jede einzelne oder für alle Farben zusammen verändern. Die normale Einstellung liegt zwischen 1,0 und 1,2. Experimentieren Sie einfach etwas mit den Werten und bleiben Sie bei demjenigen, der das ausgewogenste Bild liefert. Dabei sollten Bildteile, die im Schatten liegen, aber auch wirklich schwarz sein und nicht lediglich hellgrau: Die Bildqualität würde leiden.



Mit den drei Gamma-Reglern im »Anzeige«-Menü läßt sich die Bildhelligkeit Ihrer Voodoo-Karte bequem einstellen.

Grafikkarten

Ich möchte mir bald einen neuen Computer zusammenstellen, den ich dann hauptsächlich zum Spielen verwenden werde. Ist es technisch möglich und vor allen Dingen sinnvoll, eine TNT-2-Karte und eine Voodoo 2 zu kombinieren, um ein Maximum an Grafikqualität und Geschwindigkeit zu erzielen? *Andre Lohrke*

GameStar Technisch gesehen gibt es kein Argument gegen den Betrieb dieser beiden Karten in einem Rechner. Dieser Mix bringt Vorteile, hat doch jede gewisse Stärken, die die andere nicht bietet. Nur zur Zusammenarbeit, das heißt zum gleichzeitigen Betrieb, werden Sie das Duo nicht bewegen können: Es werkelt entweder die eine oder die andere. Die TNT 2 bietet eine gute Basis für D3D und Open GL, die Voodoo 2 unterstützt zusätzlich die Glide-Schnittstelle. Bei den meisten Spielen können Sie vor dem Start auswählen, welche Karte Sie verwenden wollen. Ein kurzer Test genügt, um zu erfahren, mit welcher Unterstützung das Spiel schneller läuft und besser aussieht.

Grafikkarten

Eigentlich verhält sich mein Rechner ganz normal, nur wenn ich ein Spiel mit Direct 3D auf meiner Voodoo 2 laufen lasse, schaltet er sich nach etwa 30 Minuten ohne Vorwarnung vollständig ab. Wenn ich ihn zehn Sekunden später wieder einschalte, startet Scandisk,

```
Current Chassis Fan speed:    0 RPM
V5.0   :  5.06 V  V-5.0  :- 4.98 V
V12.0  : 11.84 V  V-12.0 :-11.90 V
V3.3   :  3.47 V  Vcore  :  2.00 V
CPU Warning Temp.        : 50°C/122°F
System Warning Temp.     : Disabled
CPUFAN Warning Speed     : Disabled

Auto Disable Unused Clock : Disabled
Ext. Clock Frequency: 68.5/103Mhz

ESC : Quit            ↑↓→← : Select Item
```

Stellen Sie den Ansprechwert für die Temperaturwarnung nicht zu tief ein. 50 Grad Celsius ist ein sicherer Wert.

das aber auf beiden Platten keine Fehler finden kann. Woran kann dieses Verhalten liegen? *Frank Rosenbaum*

GameStar Das plötzliche Abschalten Ihres Rechners läßt auf ein thermisches Problem schließen. Vielleicht ist im BIOS die Temperaturwarnung zu niedrig eingestellt, oder die Belüftung im Inneren des Gehäuses ist durch ein breites Kabel blockiert. Im D3D-Betrieb wird der Prozessor meist bis zur Maximalgrenze belastet, was die Temperatur schnell in die Höhe treibt. Besonders übertaktete CPUs neigen zu extremer Wärmeabstrahlung. Hinzu kommt die Wärme, die von der Grafikkarte produziert wird, Voodoo-Karten sind bekannt für ihre starke Erhitzung. Das BIOS schaltet dann den Rechner ab, wenn ein vorher eingestellter Temperaturwert erreicht wird. Diesen Wert sollten Sie für den Prozessor auf etwa 45 bis 50 Grad Celsius stellen. Damit ist eine Beschädigung so gut wie ausgeschlossen. Empfehlenswert ist auch eine gründliche Inspektion des

Gehäuseinneren. Achten Sie dabei auf versperrte Lüftungswege, eng benachbarte Karten und verstaubte oder defekte Propeller am Prozessor-Kühler.

Grafikkarten

Im Internet habe ich gelesen, daß Metabyte ein System entwickelt hat, mit dem jede beliebige Grafikkarte im SLI-Modus betrieben werden kann. Wird das auch bei den neuen Karten mit TNT-2- und Voodoo-3-Chip funktionieren?

S. Naumann

GameStar Auf der CeBIT zeigte Metabyte eine Betaversion mit zwei Banshee-Karten, die schon recht stabil lief. Zu dem Zeitpunkt war die SLI-Version mit zwei TNT-Chips allerdings noch nicht lauffähig. Ob und wann diese neue Technik auch auf die aktuelle Grafikkarten-Generation übertragen wird, steht leider noch in den Sternen.

Festplatten

Mein Vater möchte sich einen neuen PC mit SCSI-Controller kaufen. Da ich eine eigene Festplatte für Spiele bekomme, frage ich mich, ob für diesen Zweck eine SCSI-Festplatte wirklich notwendig ist. Ist dafür eine normale EIDE-Platte nicht ausreichend? *Manuel Rogl*

GameStar SCSI hat den Geschwindigkeitsvorsprung, der noch vor einigen Jahren bestand, weitgehend eingebüßt. Die modernen EIDE-Platten stehen in Sachen Übertragungsleistung und Zugriffsgeschwindigkeit einer SCSI-Scheibe in nichts nach. Es gibt kaum einen Grund, den »SCSI-Aufpreis« für eine Platte zu zahlen, die dann nur für Spiele benutzt wird. Nur für ein paar Spezialanwendungen wie Videobearbeitung oder Dauerbetrieb in einem Server bietet das Small Computer Systems Interface immer noch handfeste Vorteile. Für Videos werden zum Beispiel Platten mit dem Kürzel »AV« verwendet, die einen ununterbrochenen Datenstrom zum Abspielen des Films liefern können.



Für den Spielbetrieb benötigen Sie keinesfalls eine der teuren und extrem leistungsfähigen SCSI-Platten.

Speicher

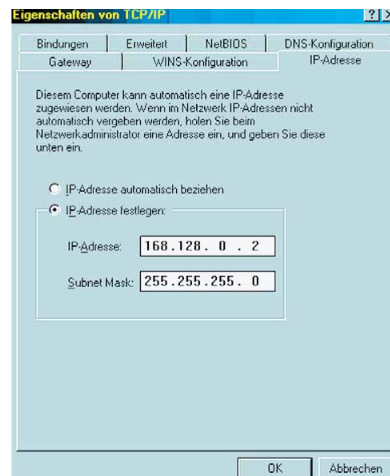
Ich habe mir 32 MByte PC-100-SDRAM gekauft und in meinen Rechner eingebaut. Beim Hochfahren zeigt mir der Computer aber nur 16 MByte an. Auch eine Hardware-Erkennung unter Windows blieb ohne Erfolg. Habe ich beim Einbau etwas falsch gemacht, oder ist der Speicher nicht in Ordnung? *Martin Schwank*

GameStar Viel kann man beim Einbau von Speicherbausteinen eigentlich nicht falsch machen. Wenn das Modul trotz korrekten Einbaus nicht die ganze Speichermenge zur Verfügung stellt, ist es mit Sicherheit defekt. Reklamieren Sie den Baustein bei Ihrem Fachhändler; wenn Sie auf Nummer Sicher gehen wollen, nehmen Sie Ihren Rechner am besten gleich mit und lassen den Speicher an Ort und Stelle einbauen und überprüfen. Übrigens: RAM wird nur vom BIOS beim Starten des Rechners erkannt, die Windows-Hardware-Erkennung kann keinen Speicher aufspüren und zur Verfügung stellen.

Netzwerke

Mein Bruder und ich haben uns Netzwerkkarten gekauft und gemäß eurer Anleitung in GameStar 2/99 installiert. Leider bekommen wir aber die deutsche Version von Half-Life nicht zum Laufen. Beim Versuch, einem Spiel beizutreten, erscheint jedesmal nur die Fehlermeldung: »Bad Protocoll, Retrying 90.0.0.2:27015«. Nach vier vergeblichen Versuchen bricht der ganze Vorgang ab, eine Verbindung kommt nicht zustande. Machen wir da vielleicht irgend etwas falsch? *Torsten Süß*

GameStar Das Problem liegt bei Half-Life, das seit der Version 1.0.0.8 nur noch TCP/IP-Netzwerke der Klassen B und C unterstützt. Die Adressen der



Für Half-Life im Netzwerk müssen Sie TCP/IP-Adressen der Klasse B verwenden, die mit 128.0.0.0 beginnen. So wie hier dargestellt, sollte alles funktionieren.

Klasse B für private Netzwerke beginnen laut Spezifikation bei 128.0.0.0 und reichen bis 191.254.0.0. Ändern Sie einfach die Adressen Ihrer Netzwerkkarten auf einen Wert im gültigen Bereich, zum Beispiel 168.128.0.1 und 168.128.0.2, dann dürfte einem herzhaften Half-Life-Match nichts mehr im Weg stehen. Die Werte der Subnet-Maske können Sie beibehalten. Wenn beim Starten der neuesten Version 1.0.0.9 die Software versucht, eine Verbindung zum Internet aufzubauen, genügt es, bei der Verbindungsabfrage »Abbrechen« zu wählen oder die »Esc«-Taste zu drücken. Das Netzwerkspiel wird dann ohne eine Authentizierung durch WON gestartet. WR

Schicken Sie Ihre Hardware- oder Technikfragen an folgende Adresse:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Stichwort: TECHtelmechtel
Brabanter Str. 4
80805 München

oder per E-Mail an:

tech@gamestar.de

Wir bemühen uns, möglichst jede Frage zu beantworten. Bitte haben Sie Verständnis, daß dies aufgrund der hohen Zahl an Zuschriften nicht immer gelingt. Fragen, die für die Mehrheit unserer Leser interessant sind, werden im TECHtelmechtel besprochen.

Impressum

Chefredakteur: Jörg Langer (la)
(verantwortlich, Anschrift der Redaktion)
Koordination: Anja Bek
Textchef: Charles Glimm (cg)
Redaktion:
Martin Deppe (md, ltd. Redakteur), Peter Steinlechner (ps), Michael Schnelle (mic), Rüdiger Steidle (rs)
Gunnar Lott (gun), Christian Schmidt (cs)
Hardware-Redaktion: Michael Galuschka
(mg, ltd. Redakteur), Walter Reindl (wr)
CD-ROM-Redaktion: Jörg Spormann
Redaktionsassistenz: Ulrike Kopp
Programmierung und Videoproduktion:
Toni Schwaiger (tsc, freier Mitarbeiter)
Grafik und Layout: Thomas Piller, Sandra Strehle
Layout-Entwurf und Titel:
Hällmayer, Helfer Design & Werbung
Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Heinrich Lenhardt (hl, USA-Korrespondent),
Anita Blockinger (Layout)

Anzeigenleitung: Uwe Kielmann
(verantwortlich für Anzeigen, Anschrift der Redaktion)
Anzeigenberatung: Klaus Maurer (-673),
Ursula Zimmermann (-671), Andrea Gohn (-691)
Anzeigenassistenz: Andrea Banko (-670)
Leitung Anzeigendisposition: Rudolf Schuster (-135),
Verena Schieder (-740), Fax (-619, -328)
Digitale Anzeigenannahme: Thomas Wilms (-604), Martin Mantel (-780), Fax: (-619, -328)
International Marketing Services: für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger, leitend (-116); Daniela Radzio (-149); für inländische Publikationen: Peter L. Townsend, leitend (-299), Gabriele Heilmann (-324)
Anzeigenpreise: Zur Zeit ist die Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 1.10.1998 gültig.
Zahlungsmöglichkeiten: Bayerische Vereinsbank, BLZ 70020270, Konto-Nr. 51 44 30 20; Postbank München (Hauptkonto), BLZ 700 100 80, Konto-Nr. 599 565-800
Erfüllungsort, Gerichtsstand: München
Verlagsrepräsentanten für Anzeigen:
Großbritannien: IDG Marketing Services Europe: Paul Shalet, Church House, 18 Church Street Staines, Middlesex TW18 4EP, Tel.: 00 44/17 84/21 02 10, Fax: 21 02 00. **Frankreich:** IDG Communications S.A., Frédéric Bonin, Immeuble La Fayette, 2, Place des Voges, Cedex 65, 92051 Paris la Defense, Tel.: 00 33/1/49 04 79 00, Fax: 49 04 78 30. **USA, Osten:** IDG Communications, Frank Cutitta, Charlotte Trim, 500 Old Conneticut Path, P.O.Box 9377, Framingham MA 01701/9377, Tel.: 001/508/879 0700, Fax: 820 1639. **USA, Westen:** IDG Communications, Ginny Pohlman, Leslie Barner, 505 Sansome Street 6th Floor, San Francisco CA 94111, Tel.: 001/415/676 3000, Fax: 331 0881. **Hongkong:** IDG Communications, Kenson Tse, Suite 25A/25Fl, One Capital Place, 18 Luard Road, HK-Wanchai, Tel.: 0 08 52/25 27 93 38, Fax: 25 29 99 56. **Japan:** IDG Communications, Keiichi Maesato, Sagamiya Honsha, Bldg.2F, 6 Ichiban-Cho, Chiyodaku, 102 Tokio, Tel.: 00 81/3 32 22 64 65, Fax: 3 52 75 39 78. **Singapur:** IDG Communications, Sandra Teo, 80 Marine Parade Road, #13-09 Parkway Parade, Singapur 1544, Tel.: 00 65/3/45 83 83, Fax: 45 70 97. **Taiwan:** IDG Communications, Lily Chou, 12F, No. 4, Min Sheng E.Road, Sec 3 ROC Taipei, Tel.: 0 08 86/2/5 01 95 01, Fax: 5 03 64 94. **Korea:** Far East Marketing Inc., Chang-Hwa Park - President, Tel.: 0082/23 64 41 82/-3, Fax 0082/23 64 41 84
Vertrieb: Josef Kreitmair, leitend (-243);
Vertriebsassistenz: Ariane Krensing (-738)
Abonnement-Service: IDG Entertainment Verlag GmbH, Aboservice, dsb Abo-Betreuung GmbH, 74168 Neckarsulm, Tel.: 0 71 32/9 59-210, Fax: 0 71 32/9 59-166. Österreich: dsb Aboservice GmbH, Olivierstr. 23, A-5026 Salzburg, Tel.: 06 62/64 39 53, Fax: 06 62/62 00 89; Schweiz: Abo-Verwaltungs AG, Postfach 245, CH-9016 St. Gallen, Tel.: 071/2 82 44-15, Fax: 071/2 82 44-25.
Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten: Postgiroamt Stuttgart, BLZ 600 100 70, Konto-Nr. 1615-705
Abonnement-Bestellungen: Nehmen der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen. ISSN 0937-4906
Jahresbezugspreis im Inland 90,60 Mark, im Ausland 108,60 Mark, 690 ÖS, Jahres-Studentenpreis 84,00 DM (jeweils: inkl. Porto und Verpackung)
Leserservice: Ältere Ausgaben des GameStar erhalten Sie bei Computerservice Ernst Jost GmbH, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: 0 89/20 95 91-32, Fax: 0 89/20 02 81-11
Vertrieb Handelsauflage: MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb, Breslauer Straße 5, 85386 Eching,
Tel.: 0 89/31 90 6-0, Fax: -113
Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich, in der Regel am ersten Mittwoch des Vormonats.
Produktion: Heinz Zimmermann, leitend
Druck und Beilagen: Oberndorfer Druckerei,
A-5110 Oberndorf
Umschlag/Multicover®: Heckel Druck + Verpackungen GmbH, 90475 Nürnberg
Verlag: IDG Entertainment Verlag GmbH,
Brabanter Str. 4, 80805 München,
Geschäftsführer: York von Heimburg
Verlagsleitung: Stephan Scherzer



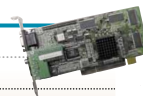
Verkaufte Auflage (IVW Q I/99) **271.119**
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
GameStar ist eine Publikation der IDG Entertainment GmbH, einer Tochtergesellschaft der IDG Communications, München. IDG Communications veröffentlicht über 285 Computerpublikationen in 80 Ländern. Jeden Monat lesen 90 Millionen Menschen eine oder mehrere Publikationen von IDG Communications.
Veröffentlichung gemäß Paragraph 8, Absatz 3, des Gesetzes über die Presse vom 8. 10. 1949: Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Verlag GmbH ist die IDG Communications Verlag AG München, die eine hundertprozentige Tochter der IDG Inc. Boston, Mass., USA, ist.
Vorstand: K. Arnot, Y. v. Heimburg, R. P. Rauchfuss
Aufsichtsratsvorsitzender: Patrick McGovern

So erreichen Sie die Redaktion:
IDG Entertainment Verlag GmbH,
Redaktion GameStar
Brabanter Str. 4, 80805 München
Tel. 089/3 60 86-660 Fax 089/3 60 86-652
So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel. 089/3 60 86-670 · Fax 089/3 60 86-672
Hier können Sie GameStar abonnieren:
dsb, Tel. 07132/9 59-210 · Fax 07132/9 59-166
Oder per Email: idg@dsb.net
Website: www.gamestar.de

Hardware vom Besten: die GameStar-Referenzliste

Einkaufsführer 7/99

2D/3D-Kombikarten



	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
NEU	1	Guillemot Maxi Gamer Xentor	1.8	280 Mark	7/99	(0211) 338 00 33	sehr schnell, Xing DVD-Player
UPDATE	2	3Dfx Voodoo 3 3000	1.8	400 Mark	6/99	(01805) 17 76 17	extrem schnell, TV-Ausgang
NEU	3	Leadtek Winfast S 320II	1.9	290 Mark	7/99	(040) 731 09 80	mit TV-Ausgang und Aktivkühler
UPDATE	4	ATI Rage Fury 32 TV	1.9	330 Mark	5/99	(089) 66 51 50	32 MByte RAM, TV-Ausgang
UPDATE	5	Hercules Dynamite TNT	2.0	220 Mark	4/99	(089) 89 89 05 73	ausgereifte Treiber, sehr schnell
UPDATE	**Preistip:**	Elsa Victory Erazor LT	3.0	110 Mark	–	(0241) 606 51 12	schnelle 3D-Karte zu günstigem Preis

3D-Zusatzkarten



	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
	1	Miro HiScore2 3D	1,8	260 Mark	6/98	(01805) 22 54 50	12 MByte Speicher, TV-Ausgang
	2	Metabyte Wicked 3D	1,9	350 Mark	10/98	(0241) 470 41 16	unterstützt H3D-Brillen
	3	Hercules Stingray /2	1,9	320 Mark	1/99	(089) 89 89 05 73	gutes Loop-Kabel, gute Treiber
	4	Gi Maxi Gamer 3D 2	1,9	220 Mark	7/98	(0211) 338 00 33	12 MByte Speicher, sehr günstig
	5	Creative 3D Blaster V2 (12MB)	1,9	280 Mark	6/98	(089) 957 90 81	12 MByte Speicher, attraktives Spiele-Bundle
	Preistip:	Gi Maxi Gamer 3D	2,4	110 Mark	10/97	(0211) 338 00 33	zuverlässige Karte mit Voodoo-1-Chipsatz

Soundkarten



	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
	1	Soundblaster Live	1,4	350 Mark	12/98	(089) 957 90 81	exzellenter Klang, EAX-Technologie
	2	Diamond MX 300 Monster	1,5	170 Mark	6/99	(08151) 26 63 30	sehr guter Klang, A3D-Technik
	3	Soundblaster AWE 64 Gold	1,8	200 Mark	11/97	(089) 957 90 81	beste Kompatibilität, sehr guter Klang
UPDATE	4	Terratec EWS64 S	1,9	270 Mark	6/98	(02157) 81 79 0	Top-Ausstattung, guter Klang
	5	Soundblaster AWE 64 Value	2,0	100 Mark	11/97	(089) 957 90 81	beste Kompatibilität, günstiger Preis
	Preistip:	Soundblaster 16 PnP	3,0	60 Mark	–	(089) 957 90 81	sehr guter FM-Klang

Lautsprecher



	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
	1	Quadral SAM-42/SUB 100	1,8	450 Mark	3/99	(0511) 790 41 19	ausgewogener Klang, tiefer Baß
	2	Wavemaster System S2	1,9	700 Mark	3/99	(0421) 176 90	extrem pegelfest
UPDATE	3	Logitech Soundman Extreme	2,0	300 Mark	3/99	(069) 92 03 21 56	hervorragender Klang, preiswert
	4	Labtec APX-4620	2,2	350 Mark	3/99	(0811) 99 71 30	wuchtiger Baß, reichhaltige Ausstattung
	5	Teac Power MAX 1000	2,2	430 Mark	3/99	(0611) 71 58	bestes Surroundsystem
	Preistip:	Yamaha YST-MS 25	2,9	180 Mark	3/99	(04101) 30 33 13	ausgewogene Eigenschaften

CD-ROM-Laufwerke



	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
	1	NEC CDR 3000 (40fach)	1,4	120 Mark	10/98	(01805) 24 25 21	sehr schnell, beste Fehlerkorrektur
	2	NEC CDR 1900A (32fach)	1,5	110 Mark	4/98	(01805) 24 25 21	Top-Geschwindigkeit und -Fehlerkorrektur
UPDATE	3	Lite-On LTN-382 (40fach)	1,6	100 Mark	1/99	(0031) 402 95 75 00	sehr gute Zugriffszeit und Fehlerkorrektur
	4	Asus CD-S340 (34fach)	1,6	110 Mark	9/98	(02102) 44 50 11	extrem schnell, günstiger Preis
UPDATE	5	Teac CD-532E (32fach)	1,6	100 Mark	3/98	(0611) 71 58 54	rundum überzeugendes Atapi-Laufwerk
	Preistip:	Lite-On LTN242 (24fach)	2,6	70 Mark	–	(02102) 995 50	niedrige Zugriffszeit

CD-Brenner



	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
UPDATE	1	Plextor PX-R820Ti	1,6	850 Mark	5/99	(0032) 27 25 55 22	der momentan schnellste SCSI-Brenner
	2	Teac CD-R55S	1,8	420 Mark	3/98	(0611) 71 58 54	sehr schneller 4fach-SCSI-Brenner
	3	Sony CRX 100E	1,9	550 Mark	3/99	(02389) 95 10 47	CD-RW-Brenner, auch für CD-Text
	4	HP CD-Writer plus 8100i	2,0	580 Mark	1/99	(01805) 32 62 22	CD-RW-Brenner, hohe Lesegeschwindigkeit
	5	Yamaha CRW-4001t	2,0	700 Mark	3/98	(04101) 30 33 13	schneller und zuverlässiger CD-RW-Brenner
	Preistip:	Traxdata CDRW2260 plus	2,5	470 Mark	12/98	(02162) 951 60	gut ausgestatteter CD-RW-Brenner

Um den Fähigkeiten der neuen Generation von 3D-Karten gerecht zu werden, bewerten wir alle Modelle inklusive der Neuzugänge ab sofort um 0,5 Notenpunkte strenger.

17-Zoll-Monitore



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Samsung Syncmaster 700p plus	1,6	1.100 Mark	–	(01805) 12 12 13	exzellente Bildqualität, ergonomisch
2	Quatographic Faqtor 17+	1,7	800 Mark	5/99	(0531) 28 13 81	sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
3	Miro D1795F	1,8	800 Mark	10/98	(01805) 22 35 26	sehr gutes Bild, günstiger Preis
4	Eizo Flexscan F57	1,9	1.050 Mark	2/99	(02153) 73 34 00	hohe Bildwiederholraten, einfache Bedienung UPDATE
5	Eizo Flexscan F55S	1,9	830 Mark	12/98	(02153) 73 34 00	ergonomisches Bild, gute Austattung
Preistip:	Acer Acerview 76e	2,6	500 Mark	–	(04102) 48 82 77	für den Preis überzeugende Bildqualität

19-Zoll-Monitore



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Iiyama Vision Master 450 GT	1,8	1.250 Mark	8/98	(089) 900 05 00	beste Bildqualität, einfache Bedienung
2	Iiyama Vision Master Pro 450	1,8	1.250 Mark	7/99	(089) 900 05 00	sehr gutes Bild, hohe Wiederholfrequenzen NEU
3	Eizo T68	1,8	1.850 Mark	8/98	(02153) 73 34 00	Top-Ausstattung, sehr gut verarbeitet
4	NEC Multisync E900+	1,9	1.650 Mark	2/99	(01805) 24 25 21	sehr gute Bildqualität, ergonomisch
5	Samsung Syncmaster 900p	2,0	1.400 Mark	12/98	(01805) 12 12 13	rundum gute Ergebnisse
Preistip:	Acer Acerview 99c	2,5	1.000 Mark	1/99	(0800) 224 49 99	hervorragendes Preis-Leistungs-Verhältnis

Gamepads



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Microsoft Sidewinder Pad	1,8	80 Mark	7/98	(01805) 67 22 55	vier Sidewinder-Pads koppelbar
2	Gravis Gamepad Pro	1,9	60 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	exzellente Spielbarkeit, Top-Technik
3	Gravis Xterminator	2,0	120 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	Ausstattungsriese, Analogsteuerung
4	Saitek X6-33 M	2,3	50 Mark	3/99	(089) 54 61 27 10	gutes Handling, gute Anordnung
5	Saitek X6-32 M	2,3	40 Mark	7/98	(089) 54 61 27 10	gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
Preistip:	Saitek X6-30	3,2	18 Mark	–	(089) 54 61 27 10	griffgünstig, gute Verarbeitung

Joysticks bis 100 Mark



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Fanatec F-22 Twister	2,0	70 Mark	7/98	(06021) 84 06 53	gute Technik zu günstigem Preis
2	Saitek X8-30	2,3	80 Mark	7/98	(089) 54 61 27 10	exakter Stick, tolles Throttle
3	CH Flightstick Pro	2,4	80 Mark	7/98	(02131) 96 51 11	ideal für Flugsimulationen
4	Actlabs Eaglemax	2,5	100 Mark	7/98	(06897) 90 88 15	üppige Ausstattung, leicht programmierbar
5	Logitech Wingman Extreme	2,6	90 Mark	7/98	(069) 92 03 21 66	robuste Basis, Digitaltechnik
Preistip:	Gravis Analog Pro	2,7	40 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	robuster Allrounder, preisgünstig

Joysticks über 100 Mark



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	CH F-16 Fighterstick	1,8	250 Mark	7/98	(02131) 96 51 11	Top-Technik, hervorragend verarbeitet
2	Microsoft Sidewinder PP	1,9	150 Mark	7/98	(01805) 67 22 55	überragend in Ergonomie und Präzision
3	Saitek Cyborg 3D	2,0	150 Mark	12/98	(089) 54 61 27 10	vielfach verstellbar, originelle Optik
4	Thrustmaster F-16 FLCS	2,0	250 Mark	7/98	(02732) 79 18 45	vielseitig, sehr präzise
5	Saitek X36-F	2,2	200 Mark	7/98	(089) 54 61 27 10	programmierbarer Highend-Flugknüppel
Preistip:	Gravis Firebird 2	2,2	100 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	guter Allround-Stick, üppige Ausstattung

Lenkräder



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Thrustmaster Form. Force GT	1,5	350 Mark	2/99	(02732) 79 18 45	exzellentes Force-Feedback-Lenkrad
2	Saitek R4 FF Racing Wheel	1,6	330 Mark	12/98	(089) 54 61 27 10	schicke Optik, sehr präzise
3	MS Sidewinder FF Wheel	1,6	320 Mark	12/98	(01805) 67 22 55	hochwertige Verarbeitung, gute Pedale
4	Thrustmaster Formula 1	1,7	250 Mark	12/97	(02732) 79 18 45	bestes Lenkrad ohne Force Feedback
5	Thrustmaster Nascar Super S.	1,9	200 Mark	4/99	(02732) 79 18 45	neue Referenz bis 200 Mark
Preistip:	Fanatec Monte Carlo	2,4	100 Mark	4/99	(06021) 84 06 53	preiswertes, gut verarbeitetes Einsteigerlenkrad

Referenzlisten CD-ROM-Laufwerke, CD-Brenner und Monitore mit freundlicher Unterstützung durch das PC-Welt-Testlabor.

Inserentenverzeichnis und Service-Nummern

Inserent	Seite	Produkt-Info-Nr.	Telefon	Fax	Online
1 & 1 Marketing GmbH	70/71	33	02602/160005	02602/160010	http://www.online.de
ADAC München	110	38	089/7676-0	089/7676-270	http://www.adac.de
ADORI AG	117	50	0941/7088333	0941/7088499	info@adori.de
Ahrens & Wenner GbR	101	51	-	-	http://www.haudenlukas@gmx.de
Alternate Computervers.	20/21, 22/23	39	06403/905010	06403/905020	http://www.alternate.de
Call & Play	177	30	0281/952980	0281/9529810	http://www.callnplay.de
Codemasters	65	14	089/23035188	089/23035298	http://www.touringcar.com
Computer and More	109	42	04181/932828	04181/932819	http://www.cmcomputer.de
ComputerProfis GmbH	203-208	23	06155/600606	06155/600616	keine Angabe
Conitec GmbH	129	7	06071/92520	06071/925233	http://www.conitec.com
Data Becker GmbH	55, 77, 95	28, 27, 29	0211/933102	0211/318705	http://www.databecker.de
Dell Computer GmbH	4. US	46	06103/9710	06103/971640	http://www.dell.de
Electronic Arts Germany	51, 53	15	02408/9400	02408/940111	http://www.ea.com
Funsoft Holding GmbH	40/41, 42/43	63	02131/9650	02131/965416	http://www.funsoft-online.com
Game it!	175	-	0831/575156	0831/5751555	http://www.gameit.de
Infogrames	17, 57	13, 37	06103/334100	06103/334220	info@bomico.com
Interact Jöllenbeck GmbH	59	45	04287/125113	04287/125144	http://www.interact-europe.de
Intermedia PC-Hotline	123	41	0190/880099	-	http://www.icm-intermedia.de
Langnese Iglo	109, 129, 155, 171	-	-	-	http://www.langnese.de
lomax Software GmbH	131	48	05973/55724	05973/600083	http://www.lomax-online.com
Magix Software München	118	32	05741/310865	05741/310768	http://www.magix.net
Microprose GmbH	13, 61	17, 16	0180/5252565	0521/9665449	http://www.microprose.com
MLC Hard- & Software	169	26	02841/94260	02841/942623	http://www.mlc-moers.de
MVG Medienverlag	108, 125	3, 49	089/92340	089/9234300	http://www.cosmopolitan-net.de
Nastrovje Potsdam	80/81	24	07720/1000	07720/22782	http://www.napo.de
Novalogic Ltd.	89	22	++44/1714051777	++441714053636	keine Angabe
Okay Soft	63	8	09674/1279	09674/1294	http://www.okaysoft.de
OZ Verlag	134	18	0711/6666770	0711/6666777	keine Angabe
PC-WELT	172	-	-	-	http://www.pcwelt.de
Peacock	3. US	47	02957/791222	02957/799226	http://www.peacock.de
Philip Morris GmbH	163, 165	-	-	-	keine Angabe
Sennheiser Electronic	123	35	05130/6000	-	http://www.sennheiser.com
STB Systeme Europe	2. US, 3	6	0180/5177617	-	http://www.stb.com
Take 2 Interactive	129	21	089/4136704	089/4136700	http://www.take2europe.com
TFC Computer GmbH	90	9	0511/9650333	0511/9650310	http://www.TFC-computer.de
Tomorrow Verlag GmbH	157	2	040/41310	-	http://www.tomorrow.de
Topos Verlag	133	19	02131/795490	02131/7954929	http://www.topos-verlag.de
UbiSoft Entertainment	102	20	0211/3380050	0211/3380051	http://www.ubisoft.de
United Software Medien AG	63	25	040/30381941	040/338940	http://www.unitedsoftware.de
Virgin	27	34	040/391010	040/391517	http://www.vid.de
w&w Computermarketing	84	-	0190/866270	0190/866271	keine Angabe
Waibel Systeme	97	11	07243/5770	07243/577599	http://www.waibel.com
Wial Versand	99	12	08142/59640	08142/54654	http://www.wial.de
X-Plain Verlag	126	40	040/3988370	040/395043	http://www.x-plain.de
YAHOO Deutschland	4	44	089/23197100	089/23197111	http://www.yahoo.de

Redaktions-Lob und Anzeigen-Protest

Leserbriefe

Geschmacklose Werbung, überzogene Hardware-Anforderungen, ein vermißter Test und gestiegene Ultima-Erwartungen bewegten unsere Leser im Mai.

Ultima 9

Als alter Rollenspiel-Veteran, der sich schon durch so manches Ultima geschlagen hat, habe ich mich über das Video zu Ascension sehr gefreut. Ich sehe diesem Spiel schon seit Jahren mit gemischten Gefühlen entgegen: Wird es ein Actionspiel, in dem ich vor allem hüpfen und kämpfen muß, oder erschafft Lord British wieder eine der Welten mit Tiefgang, für die er bekannt geworden ist? Für mich ist das jetzt geklärt, und ich sehe der Veröffentlichung von Ultima 9 endlich mit ungetrübter Freude entgegen. *Robert Kersting*

Das Video zu Ultima 9: Ascension hat mich geradewegs aus den Socken gehauen. So etwas tolles gab's bislang nicht zu sehen, auf kein anderes Spiel warte ich so gespannt wie auf dieses potentielle Meisterwerk – auf Konsolen wird ein derartiges Mega-Rollenspiel auf absehbare Zeit übrigens sicher nicht veröffentlicht. *Ingo Lippert*

Ich halte gerade die Juni-Ausgabe von GameStar in Händen und muß sagen: echt super geworden. Es gibt für mich zwar nicht sehr viele neue, aufregende Spiele (Sommerflaute), aber der große Bericht über Ultima 9, Origins Zukunft und Ultima Online hat wieder mal das Heft gerettet. *Thomas Wöllert*

GameStar Unser Exklusiv-Report zu Ultima 9 hat offensichtlich eingeschlagen. Sogar in der amerikanischen Spielergemeinde haben wir damit ordentlich Aufsehen erregt, auf US-Internet-Servern wird das 100-MByte-Special derzeit in Massen gesaugt. Und auch die Redaktion freut sich schon – so manch einer läuft derzeit mit alten Ultima-Zaubersprüchen auf den Lippen durch die GameStar-Kellergänge.



Ultima 9: »So was tolles gab's bislang nicht zu sehen, auf kein anderes Spiel warte ich so sehr.«

Kingpin-Anzeige

Ich war gerade dabei, mir mit dem neuesten GameStar einen gemütlichen Abend zu machen, als ich auf die Kingpin-Anzeige auf Seite 55 gestoßen bin. »Daran kann man sich gewöhnen« – an Leichensäcke mit Inhalt? »Schieß ihnen in die Knie, bevor Du sie in Stücke schlägst...« Leute, ich verstehe ja, daß ihr Geld zum Leben braucht und deshalb Anzeigen druckt. Aber muß das sein? Wollt ihr in ein paar Jahren auch so durchgeknallte Teens wie in den USA?

So erreichen Sie uns:

IDG Entertainment
GameStar-Leserbrief
Brabanter Str. 4
80805 München

E-mail:
brief@gamestar.de

Webseite:
www.gamestar.de

*Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort **»TECHtelmechtel«** bzw. die E-Mail-Adresse tech@gamestar.de*

Für Fragen und Anregungen zur GameStar-CD wenden Sie sich bitte an: cd@gamestar.de

Beschädigte CDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:
Computerservice Jost
Postfach 14 02 20
80452 München
Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und Rechnung abwarten.

Natürlich kann man das nicht der Werbung in einem Spielemagazin zuschieben, aber einen gewissen Anteil gesellschaftlicher Verantwortung habt ihr. Versucht doch, zumindest gewisse Grenzen einzuhalten. *Andreas Hintze*

GameStar Um es mal ganz klar zu sagen: Die gesamte GameStar-Redaktion distanziert sich von dieser Anzeige. Wir finden es weder cool noch witzig, wenn mit derartigen Motiven und Texten Reklame für ein PC-Spiel gemacht wird. Bedauerlicherweise haben wir die Werbung für Kingpin erst im gedruckten Heft gesehen. Redaktion und Anzeigenabteilung sind bei GameStar strikt getrennt. Das ist normalerweise ein Vorteil für Sie, weil es unabhängige Berichterstattung garantiert. Daß daraus in diesem Fall eher ein Nachteil geworden ist, tut uns leid.

Hardware-Anforderungen

Echt klasse, daß 3Dfx und Nvidia jetzt ihre neuen Grafikkarten auf den Markt bringen: Spätestens im September darf ich meinen frisch (im Februar) erworbenen Pentium II wieder mal aufrüsten. Sind wir doch mal ehrlich: Aktuelle Spiele werden dann zwar noch laufen, aber mit zu niedrigen Geschwindigkeiten. Und wenn man einmal ein Spiel in seiner nahezu optimalen Auflösung gesehen hat, dann faßt man es auf einem schwächeren System (meist dem eigenen) nicht mal mehr mit der Kneifzange an. So ist das halt, Intel entwickelt einen schnelleren Prozessor, die Grafikkarten-Hersteller einen neuen 3D-Chip, dann ist wieder Intel dran... *Kai Hoppmann*

Ich gehöre zu den Leuten, die im letzten Sommer ihren alten Pentium-Rechner auf ein Pentium-II-System hochgerüstet haben. Insgesamt sind gut 1.500 Mark für den Chip, ein neues Board, Speicher sowie eine Voodoo 2 draufgegangen. Und heute muß ich bei Falcon 4.0 und X-Wing Alliance feststellen, daß damit nicht mal die Standard-Konfiguration erfüllt ist. Die Programmierer sollten verstärkt darauf achten, daß man ihre Spiele nicht erst auf Highend-Systemen in guter Qualität spielen kann.

Stephan Hardt

GameStar X-Wing Alliance läuft auf einem Pentium II mit entsprechender Beschleunigerkarte auch in höheren Auflösungen durchaus flüssig. Klar: Die Hardware-Spirale dreht sich schnell, aber länger als nur ein Jahr kann man seine Daddelkiste schon zum Spielen nutzen. In dem Zusammenhang: Gerade bei Hardware-hungrigen 3D-Actionspielen schalten viele Entwickler, etwa John Romero, zur niedrigsten Auflösung – frei nach dem Motto »Lieber schnell als schön«. Und das, obwohl die Herrschaften selbstverständlich Highend-Rechner besitzen.

Team Fortress Classic

Ich bin echt enttäuscht! Als 23jähriger GameStar-Leser habe ich mich schon sehr auf Team Fortress Classic gefreut, und was entdecke ich da: Auf der GameStar-CD ist bloß die deutsche Version, die mit meinem englischen Original-Half-Life leider nicht funktioniert. Jetzt muß ich mir die 20 MByte für teuer Geld aus dem Internet saugen.

Mario Kochler

GameStar So sehr es uns selbst ärgert: Wir dürfen auf unserer CD nur das deutsche Team Fortress Classic für die deutsche Version von Half-Life anbieten. Die englischsprachige Fassung ist hierzulande indiziert, was auch auf Patches und Addons Auswirkungen hat.

Die Gewinner 5/99

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 5/99, S. 206: Tilman Versch, Boxberg-Wölchingen · Florian Hafner, A-Andau · Daniel Hackstedt, Bergneustadt · Anthony Krone, Goldenstedt · David Zurschmitten, CH-Mörel · Christian Waldbuesser, Birkenau · Nikolaj Biz, Horn-Bad Meinberg Toul Sonn, Berlin · Hendrik Löher, Hamm · Kilian Bellmann, Wolfsburg · Thomas Hoffmann, Wuppertal · Christian Albrecht, Northeim · Benjamin Litjuschkin, Hannover · Adrian Slota, Mannheim · Stefan Kunz, Korschenbroich · Dominik Riedling, Seckach · Oliver Hoppe, Frankfurt · Jens Adam, Marl · Stefan Wienert, Premnitz · Rafael Bielen, Wittenannen · Joachim Geiger, Großschafhausen · Markus Link, Neuendettelsau · Fabian Schmengler, Emsdetten · Stefan Pregler, Waldmünchen · Eric Karsch, Doveren

Unreal Tournament

Ich wollte mal wissen, was aus Unreal Tournament geworden ist. In GameStar 5/99 steht in der Vorschau, daß das Programm knapp am Redaktionsschluß vorbeigeschlittert sei – aber in der 6/99 ist kein Test. *Holger Rickert*

GameStar Kurz vor dem damaligen Redaktionsschluß Ende März trudelte Unreal Tournament tatsächlich in der Redaktion ein. Mittlerweile hatte Epic Games sich allerdings entschlossen, noch jede Menge zu ändern – unsere Testversion hätte mit der endgültigen Fassung nur noch wenig zu tun gehabt. Nach derzeitigem Stand soll das Programm angeblich im Juli ’99 erscheinen. Dann folgt auch der Test. PS

Die (Vor-) Letzte

Hilfsbereite Schweizer


»Die Schweizer kommen! Wir sind gerettet!«

Cedric Riner aus der Schweiz lieferte sich im London-Addon zu Grand Theft Auto gerade wilde Verfolgungsjagden mit der Polizei, als ein Notarztwagen um die Ecke bog. Der schien, zu Cedrics Erstaunen, aber voller Landsmänner zu sein. Das weiße Schweizer Kreuz auf dem Autodach legt zumindest nahe, daß sich Delegationen des Alpenstaats auch mal selbstlos um Verletzte im ausländischen Verkehrsgetümmel kümmern. Liebe GTA-Programmierer: Warum heißt die Organisation wohl »Rotes Kreuz«?

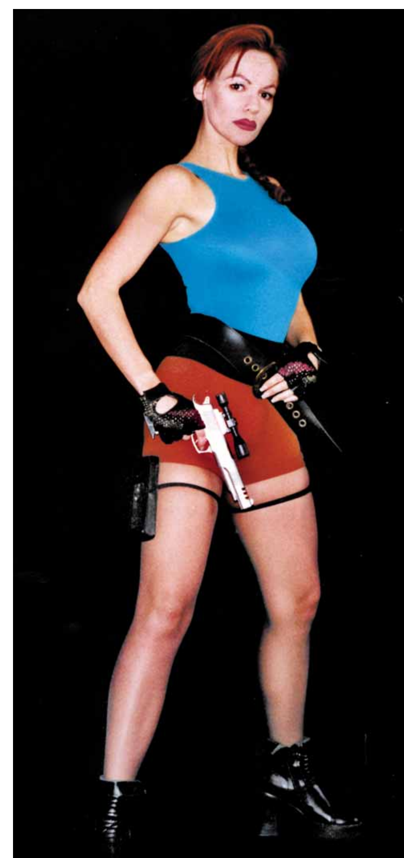
Hier drüben!



LucasArts versteckt ja gerne mal witzige Details in ihren Spielen. Aus der Meldung, über die unser Leser Kai Moosmann beim Start von X-Wing Alliance stolperte, konnte er allerdings nicht so recht schlau werden. Was kann das flehende »Hier drüben!« nur bedeuten? Eine ungeschickte Werbebotschaft? Hilfeschrei eines verzweifelten Programmierers? LucasArts, hilf! CS

Andere Deutung: »X-Wing Alliance ist hier zu Ende!« Schöne Meldung für ein Startmenü...

Das ist nicht Lara



...aber nah dran, nicht wahr? Enttäuscht durch unzählige Lara-look-alike-Contests hatte die Redaktion schon längst alle Hoffnung aufgegeben. Um so größer war die Überraschung, als Jürgen Schwenk uns unverhofft Fotos seiner Freundin schickte. Laras Schwester heißt Diana und ist – Überraschung! – Lehrerin. Schön und vermutlich klug zugleich... Lara, sieh' dich vor!

GameStar-Fotoroman

Folge 7: Das neue Spiel







Im nächsten GameStar



Ob Sie lieber ferne Planeten erforschen oder Fantasy-Welten erobern: Auch nächsten Monat ist für Sie etwas dabei.



Outcast

Spielheld Cutter Slade spurtet mit Riesenschritten auf die nächste Ausgabe zu. **Outcast** will aufwendige Grafik mit fesselnder Atmosphäre, heißer Action und spannenden Quests zu einem tollen Action-Adventure vereinen. Unsere Beta-Streifzüge durch die ferne Voxel-Welt Adelpha haben uns Appetit auf mehr gemacht. Ob der Genre-Mix wirklich so gut schmeckt, wie er aussieht, lesen Sie im nächsten GameStar.

T.A. Kingdoms

Total Annihilation mischte das Echtzeit-Genre mit Vektorgrafik und bombastischen Massenschlachten auf. Der Ableger **Kingdoms** soll spektakuläre Gefechte in einer Fantasy-Welt bieten. In der nächsten Ausgabe ziehen wir für Sie mit Zwergen und Drachen in die Schlacht.



Drakan

Zusammen mit ihrem Drachen könnte Fantasy-Heldin Rynn ihrer Konkurrentin Lara Croft gehörig einheizen. Wenn alles klappt, finden Sie im nächsten Heft einen ausführlichen Test des Action-Adventures **Drakan** – es geht dann gegen Scharen böser Sagengestalten.



Shadow Company

Kurz bevor wir sie testen konnten, sind die Echtzeit-Söldner von **Shadow Company** noch einmal in den Entwicklungslabors in Deckung gegangen. Im nächsten GameStar erfahren Sie, ob das 3D-Taktikspiel mit **Jagged Alliance 2** und **Commandos** mithalten kann.



Marktübersicht 3D-Karten

Voodoo 3, TNT 2 und einige Nachzügler balgen sich in unserem großen Hardware-Schwerpunkt um die 3D-Beschleuniger-Krone. Wir geben Ihnen einen klaren Überblick über die besten derzeit erhältlichen Karten.



Tips & Tricks

Tonnenweise Cheats und Kurztips füllen auch nächstes Mal wieder unseren Tips&Tricks-Teil. Dazu ausführliche Lösungen zu **MechWarrior 3**, **Baldur's Gate Addon** und anderen Spiele-Hits.



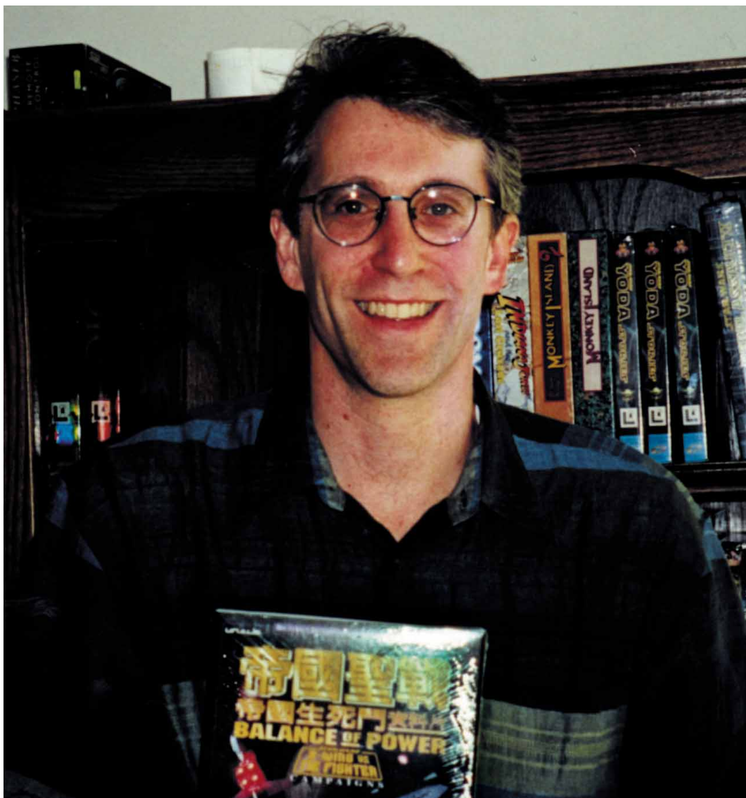
GameStar CD-ROM

Nicht nur die Sommer-Sonne läßt Sie schwitzen, auch unsere heißen **Demos** werden nächsten Monat für feuchte Hände sorgen. Coole **Video-Specials** versprechen Erfrischung. Wie gewohnt präsentieren wir Ihnen außerdem die neuesten **Treiber**, aktuelle **Patches** und jede Menge **Tools**.

Alle Angaben ohne Gewähr. Aufgrund von Terminänderungen bei den Herstellern kann es zu Verschiebungen kommen.

Larry Holland

Seit 14 Jahren programmiert und designt der Geschichtsfreak erfolgreiche Simulationen. Sein neuester Streich ist X-Wing Alliance.



Alter: *41*
Nationalität: *Amerikanisch*
Wohnort: *San Raffael, Kalifornien*
Beruf: *Spiele-Entwickler*
Ausbildung: *Anthropologie und prähistorische Archäologie*
Motto: *Ich wollte immer drei Dinge: Lernen, Schöpfen, Lieben.*

Historie

Wann	Was gemacht?
1985	Project Space Station
1986	P.H.M. Pegasus
1987	Strike Fleet
1988	Battlehawks 1942
1989	Their finest hour: Battle of Britain
1991	Secret Weapons of the Luftwaffe
1993	X-Wing, B-Wing (Addon), A-Wing (Addon)
1994	gründet Totally Games, TIE Fighter
1995	zwei TIE-Fighter-Addons
1997	X-Wing versus TIE Fighter
1999	X-Wing Alliance

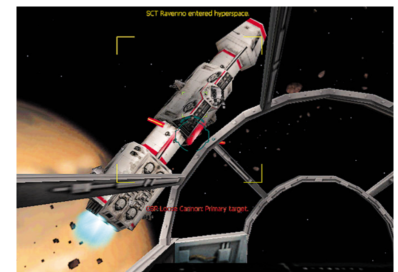
Die Meilensteine des Larry Holland



Secret Weapons of the Luftwaffe: Die Flugsimulation hat auch heute noch viele Freunde, wie die Fanseiten im Internet beweisen.

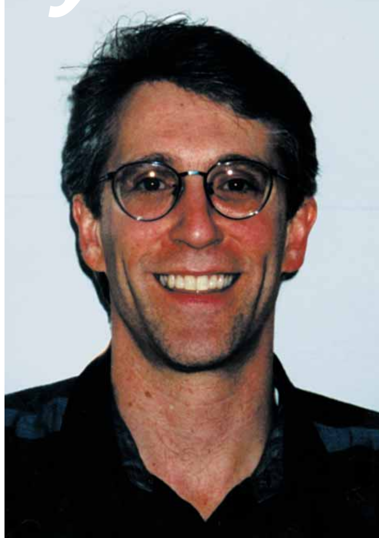


TIE Fighter: Das bisher einzige Star-Wars-Spiel, bei dem Sie auf Seiten des bösen Imperiums gegen die Rebellen-Allianz antreten.



X-Wing Alliance: Nach dem etwas enttäuschenden X-Wing vs. TIE-Fighter fand das großartige Alliance umso mehr Anklang.

Larry Holland



11 Fragen zu Ahnenkunde und Donuts.

Dein erstes Computerspiel?
Shamus für den VC-20.
Drei Spiele für die einsame Insel?
Civilization 2, Half-Life (inklusive Editor) und X-Wing Alliance.
Du wartest momentan auf...
Homeworld.
Größte Spiele-Enttäuschung?
Trespasser.
Dein Lieblingsfilm?
Der Pate 1 & 2.
Dein Lieblingsessen?
Donuts.
Deine Lieblingswebseite?
www.amazon.com
Deine beste Entscheidung?
Meine Frau zu heiraten.
Dein Non-Computer-Hobby?
Volleyball spielen, Vögel beobachten, Gärtnerei (hauptsächlich Gemüse!) und Ahnenkunde.
Dein Non-Spiele-Traumjob?
Archäologe, Spezialgebiet Frühgeschichte.
Bei Dir im Kühlschrank liegt...
Eiscreme.

»Ich fand Geschichtsbücher schon immer spannender als Romane«

Larry Holland über Raumstationen, Star Wars und die Entdeckung Südamerikas.

GameStar Wie war eigentlich dein Weg in die Spielebranche?
Larry Holland Ich ging 1982 an die Universität Berkeley, um dort meinen Doktor in Anthropologie zu machen. Zufällig war mein Zimmernachbar im Studentenwohnheim ein totaler Spielefreak. Das faszinierte mich, und ich kaufte mir einen Commodore 64. Damit begann ich, nur so aus Spaß, Spielhallenspiele nachzuprogrammieren, darunter meinen Favoriten Q-Bert. Das wuchs schnell zu einer Leidenschaft. 1985 suchte dann die Firma Hesware Programmierer, und ich bewarb mich. Mein erstes Spiel war Project Space Station.
GameStar Das war ein hochkomplexes Programm, oder?
Larry Holland Ja, es spiegelte den damaligen Wissensstand in Sachen Raumstationen wieder und sollte den Bau einer solchen akkurat simulieren. Mitte der Achtziger glaubten wir ja noch, der Bau einer US-Station würde nur noch wenige Jahre entfernt sein. Im Endeffekt ist dann alles viel langsamer gegangen, als wir gedacht hätten.
GameStar Du warst vor deinen Star-Wars-Titeln sehr erfolgreich mit historischen Flugsimulationen. Hast du vor, mal wieder so etwas zu machen?
Larry Holland Ich finde Flugsimulatoren sehr aufregend. Aber obwohl in letzter Zeit viele gute erschienen sind, denke ich, daß es nicht die richtige Zeit dafür ist. Mittelfristig würde ich gern mal wieder einen produzieren.
GameStar Was wird das nächste Projekt deiner Firma Totally Games sein?
Larry Holland Gerade sind wir in einer Phase strategischer Planung. Der wahrscheinlichste Kandidat ist ein Programm namens Eldorado. Dabei handelt es sich um ein historisches Strategiespiel über die Entdeckung Südamerikas. Wir wollen dabei Geschichte auf unterhaltsame Art erzählen. Ich fand Geschichtsbücher im Grunde schon immer spannender als Romane.

»Momentan ist nicht die richtige Zeit für Flugsimulationen.«

GameStar Totally arbeitet eng mit LucasArts zusammen. Durftest du den Film Episode 1 wenigstens vorab sehen?
Larry Holland Nein. Über den neuen Film weiß ich nicht mehr als andere. Die Firma LucasArts hat umfangreiche Sicherungsmaßnahmen: Nur Leute, die etwas wissen müssen, wissen auch etwas. Wenn man nicht an einem Spiel zu Episode 1 arbeitet, erfährt man nichts. Ich habe mir wie alle anderen Fans die fantastischen Trailer aus dem Internet heruntergeladen. GUN

»I'm totally into citrus«

Nicht nur hochspannende Weltraum-Simulationen, auch simple Zitronenbäume faszinieren den vielseitig interessierten Larry Holland. Unserem US-Korrespondenten Heinrich Lenhardt gelang ein Schnappschuß von einem von Larrys selbstgezogenen Zitronenbäumen. Für Kenner: Es handelt sich um ein Exemplar der Sorte Lisbon Lemon.

